

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav etnologie

Bakalářská práce

Jakub Vozáb

Fenomén Divoká honba a její proměna v čase

Wild Hunt phenomenon and its alteration in time

Praha 2015

Vedoucí práce: doc. PhDr. Bohuslav Šalanda, CSc.

PODĚKOVÁNÍ

Poděkování patří mému školiteli Doc. PhDr. Bohuslavovi Šalandovi, CSc. za odborné rady poskytnuté při psaní práce, dále také vyučujícím z Ústavu etnologie za poskytnuté rady a v neposlední řadě také mé rodině a blízkým, bez jejichž pomoci bych to nezvládl.

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia, či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze 29. 4. 2015

Jakub Vozáb

Abstrakt (česky)

Tato bakalářská práce řeší problematiku fenoménu Divoká honba a její proměna v čase. Cílem práce je vytvořit ucelený pohled na podstatu fenoménu tím, že prvotně vysvětluje základní myšlenku mytologického fenoménu Divoká honba, jeho historii od mytologických pramenů, přes středověké až po současnou populární kulturu. Dále se snaží nastínit rozsah a následnou proměnu fenoménu v průběhu času. K tomuto účelu používá jak folkloristické sběry, které obsahují studovaný fenomén, ale také populární literaturu a další zdroje populární kultury, které na závěr práce srovnává.

Abstract (in English)

This bachelor thesis is focusing on issues of Wild Hunt phenomenon and its alteration in time. Main focus of this thesis is to create coherent view on basis of phenomenon with first explaining the basic idea of mythological phenomenon Wild Hunt, its history from mythological sources through medieval to present popular culture. Next it is trying to outline range of it and following the alteration of phenomenon in time. For this purpose it is using the folklorist's collections, which include our studied phenomenon, but also popular literature and another reference in popular culture which it is comparing in conclusion.

Klíčová slova (česky)

folklór, mýtus, pověst, fantasy, germánská mytologie, divoká honba, revenanti

Klíčová slova (anglicky)

folklore, myth, local legend, fantasy, german mythology, wild hunt, revenants

Obsah

1. Úvod	6
1.1 Cíle práce.....	6
1.2 Struktura práce	7
2. Úvod do problematiky a základní terminologie.....	8
2.1 Problematika a metodologie.....	8
2.2 Základní terminologie	10
3. Fenomén Divoká honba	13
3.1 Vymezení pojmu	13
3.2 Diverzita pojmu	14
4. Historie fenoménu a jeho charakteristika v rámci středověké imaginace	16
4.1 Středověké prameny	18
4.2 Revenanti ve středověku.....	23
5. Obměna v čase a prostoru	24
5.1 Severská oblast.....	24
5.2 Západní oblast.....	26
5.3 Germánská oblast	27
5.4 Slovanská oblast.....	28
6. Rozsah fenoménu do současné populární kultury	30
6.1 Rozbor	30
6.1.1 Andrzej Sapkowski a Sága o zaklínači.....	31
6.1.2 J. R. R. Tolkien a Středozem	33
6.1.3 Srovnání obou autorů	38
6.2 Další projevy v populární kultuře	39
6.2.1 Audiovizuální popkultura	39
6.2.2 Ostatní projevy, jako grafická znázornění, hry a další literatura.....	40
7. Závěr.....	41
8. Seznam literatury.....	42
Příloha 1	49
Příloha 2	49
Příloha 3	50

1. Úvod

Tato práce se zaměřuje na fenomén Divoká honba. Jak už název napovídá, budeme se zabývat nejenom významnými tématy germánské mytologie a jiných příbuzných mytologií, ale hlavně dopadem tohoto fenoménu na současnou populární kulturu a všechny jeho rysy. Mým zájmem studia a následným polem působnosti, kterým se chci nadále, zaobírat je germánská mytologie, přesněji řečeno jeden konkrétní mytologický fenomén a to „Divoká honba“. Tento mýtus je dle mého názoru tak podstatný, protože se dokázal adaptovat a přežít až do současnosti.

V této práci chci tento fenomén rozebrat, popsat jeho tzv. původní verzi, takovou jakou zaznamenali středověcí učenci a nastítnit jeho následný vývoj. Tedy to, jak byl používán a interpretován v různých etapách historie a zároveň i současnou proměnu, která je pro přežití podobných fenoménů důležitá.

1.1 Cíle práce

Základním cílem mé práce je popsat výše zmíněný fenomén. Netroufám si tvrdit, že v rozsahu bakalářské práce se dá rozebrat a shrnout něco, na co je třeba několik publikací. Chtěl bych ho pouze utříbit pro případnou další práci, protože přes všechny prameny si trůfám tvrdit, že v české akademické sféře tato generalizace a ucelený popis chybí. Kromě tohoto uceleného popisu si také kladu za úkol podat přehled toho, jakým způsobem se fenomén měnil a kam až sahal, tedy vytvořit jakousi myšlenkovou mapu rozsahu a pokrytí fenoménu a následné časové zařazení. A v neposlední řadě také dopad tohoto mytologického fenoménu na současnou populární kulturu. K tomuto účelu mi slouží rozbor děl předních autorů fantasy žánru. Nesnažím se tvrdit, že se jedná o generalizaci, ale spíš o jakýsi příklad toho, jak může a byl fenomén využit právě v literatuře. Motivem této práce se mi stal můj rozsáhlý vztah právě k fantasy literatuře a tomuto žánru obecně. Přesto si ale myslím, že samotná současnost fenoménu by nestačila, protože jeho historie je stejnou měrou důležitá. Tento pohled do historie nám může pomoci lépe pochopit, proč a jak se tento mýtus změnil. Tedy jde spíš o cestu než o holý popis současné situace.

1.2 Struktura práce

Rysem mé práce by měla být jasná struktura, která může být v hlubší problematice i jiných fenoménů užitečná. Jakým způsobem tedy chci svou práci dělit? V první řadě se musím zaměřit na problematiku studia mého konkrétního fenoménu, na prameny a jiné zdroje, které jsou potřeba pro vypracování této práce. Dále k tomu náleží i základní terminologie, kterou je potřeba si ujasnit, protože mluvíme o fenoménu, který se dotýká mnoha oborů a jeho studium tak může být považováno za interdisciplinární.

Po této metodologické části a začnu hlavní část mé práce a to fenomén jako takový. Tato část bude velice kritická a důležitá, protože se jedná o správné interpretování toho, co vlastně divoká honba je, co obnáší a jak se dá vysvětlit. To bude následovat třemi důležitými částmi a to těmi hlavními: historií fenoménu, která vychází ze středověkého pojetí, kde základní tezí je imaginace ve středověku. Ukážu také, jak právě imaginace měla vliv na náš studovaný fenomén. Dále samotnou proměnou v čase. Zde se pokusím nastínit tu pomyslnou imaginární mapu tohoto fenoménu napříč časem, ale také prostorem. Rád bych také kladl důraz na množství rozdílných zdrojů a hlavně na změny, které nastávaly v jiných oblastech, například jestli zmíněná oblast neměla na podobu mýtu nějaký vliv.

Posléze následuje část věnovaná populární kultuře a celkově si troufám říci, že moderní verzi mýtu. Rád bych ji představil na vybraných příkladech ve fantasy literatuře. Následně hrubě nastíním příklady dalších pramenů současné popkultury, které využívají náš fenomén, a tím nastíním jistou variantu budoucnosti pro podobné mytologické fenomény jako je divoká honba.

2. Úvod do problematiky a základní terminologie

Pro pochopení celého fenoménu si nejdříve musím ujasnit základní fakta, ale hlavně primární literaturu a prameny. Pro správné zpracování problému potřebujeme kromě správného uchopení tématu, které lze provést jedině se správnou metodologií, také správnou literaturu a prameny, jak už primární či sekundární, nebo v případě mého problému i prameny beletristické a populárně naučné publikace.

Mimo jiné je třeba správně nastavit jednotlivou terminologii pojmů, které budu v mé práci používat, nebo se v případě fenoménu běžně vyskytují a používají. Některé slovníky, ať už jazykové nebo folkloristické používají rozdílnou terminologii toho, co můžeme považovat za mýtus, pověst nebo legendu. Rád bych se pokusil o jakýsi konsenzus v případě mé práce a tím ulehčím práci nejenom sobě, ale i značně zjednoduším následné pracování s tématem.

2.1 Problematika a metodologie

V první řadě, jak už jsem naznačil, je třeba si určit, jaké druhy pramenů hodlám používat. Nejdříve bych se ale rád zaměřil na samotnou metodologii studia mýtů a především metodologii, kterou hodlám používat v případě studia proměny mýtu, či mytologického fenoménu. Obecný výzkum na poli humanitních věd se neobejde bez Hendlova *Úvodu do kvalitativního výzkumu* a v případě etnologie a folkloristiky nová publikace *Úvod do etnologického výzkumu*. Pomocí Hendla¹ jsem si určil, které prameny jsou primární a sekundární a na tomto základě jsem rozdělil bibliografii pro snadnější orientaci. Je případnou další otázkou, kterou si musím klást, zdali se pokouším o archivní výzkum, či o komplexní výzkum fenoménu². Musím upozornit, že tak jako i samotný mytologický fenomén stojí na interdisciplinárním poli, tak i můj výzkum zde stojí. Jelikož se pokouším, jak o komplexní prostudování fenoménu, tak v určitých případech i o čistě folkloristickou práci se zaměřením na ústní lidovou slovesnost. I když přejímanou jen díky sbírkovým pramenům a sociokulturnímu prostředí v populární kultuře.

¹ HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005, s. 137.

² DOUŠEK, Roman a kolektiv. *Úvod do etnologického výzkumu*. Vyd. 1. Brno: Masarykova univerzita, 2014, s. 49 – 52.

Pro obecné studium literatury či psaného slova a jeho vztahu s oralitou je dobré vzít v potaz Ongovu publikaci *Technologizaci slova*, přestože v některých aspektech není neomylná. Přesto některé informace jsou důležité, jako rozdíl mezi primární a sekundární oralitou,³ nebo jeho další myšlenky ohledně orální paměti a vlivu vyprávění na literaturu.

Za poslední vybranou „metodologickou“ knihu považuju *Středověkou imaginaci* Le Goffa,⁴ kterou sice nevyužívám v celé mojí práci, ale pro problematiku středověku je velice důležitá. Proměny představivosti ve středověku způsobily množství změn a ovlivnily proměny nejednoho mýtu a pověsti. Proto tuto práci musíme vzít na zřetel.

Jelikož práce pojednává o mytologickém fenoménu a to původně staroseverském či germánském, tak prvním nejlepším pramenem se může zdát Edda, která je významným pramenem pro studium jakékoliv problematiky spjaté s Germány či severskou kulturní oblastí. Dále je to také významná publikace *Deutsche Mythologie (Teutonic Mythology)* od předního autora mytologických sborníků Jacoba Grimma. I když se nejedná o dílo primární, ale sborník sběrů, které jsou interpretovány. Přesto jeho sběry jsou velice důležité a troufám si říci, že v některých případech i srovnatelné s informační hodnotou ostatních primárních pramenů.

V druhé řadě bych rád podotknul, že většina následných pramenů, které používám, jsou všemožné sběry. Sekundární prameny, tedy jiní autoři, kteří tento mýtus někde sesbírali a v případně se ho pokusili i interpretovat (jako je například Thorpe, či rozsáhlá a kompletní publikace Claude Leucloux, která mi velice usnadnila práci právě se středověkými prameny), které by jinak bylo pro mě velice těžké získat, následně přeložit a interpretovat. Podotýkám ale, že Leucloux nepředkládá svou verzi jednotlivých mýtů, ale nabízí i přepis pramenů, které používá. Proto je tedy na mně, jestli s ním v dané problematice souhlasím, nebo interpretuji mýtus, či pověst po svém. Thorpe a ostatní sbírky mi následně pomáhají v mapování diverzity fenoménu, které by mi jinak mohla trvat mnoho let a dokonce v některých případech by bylo i nereálné, jelikož velká část podob našeho fenoménu už není vyprávěna či jinak šířena.

Pro část zabývající se populární kulturou pak samozřejmě používám beletrii, jelikož zde zaštituje primární prameny, které jsou tedy srovnatelné s různými archivními prameny, a proto čerpám přímo z těchto děl a následně je i interpretuji. Kromě beletrie také používám i další populárně naučné zdroje, které jsou vhodné právě k tématu populární kultury. Mimo jiné

³ ONG, Walter J. *Technologizace slova: mluvená a psaná řeč*. Vyd. české 1. Praha: Karolinum, 2006, s. 19 – 20.

⁴ LE GOFF, Jacques. *Středověká imaginace*. 1. vyd. Praha: Argo, 1998, 329 s. ISBN 8072030744.

je potřeba se zaměřit na audiovizuální zdroje jako film, hudba či v současné době i videohry, počítačové či konzolové. V neposlední řadě jako zdroj, zvláště pro proměnu studovaného fenoménu, používám herní systémy RPG jako Dračí doupě či americké D&D, které se mi staly vzácným a důležitým zdrojem pro současné využití fenoménu.

2.2 Základní terminologie

Ve své práci budu užívat některé pojmy, které jsou ne vždy tak srozumitelné. Některé jsou problematické nebo interdisciplinární a u některých existuje mnoho verzí. Pro lepší srozumitelnost a převážně pro potřeby této práce bych je zde rád vysvětlil. Je třeba si též ujasnit, jak je už z prvotní části této práce jasné, že pro termín Divoká honba využívám různé termíny jak fenomén, tak také v některých částech mýtus či mytologický fenomén. Rád bych ale upozornil, že kdybych mluvil o fenoménu v jiném slova smyslu, vždy to následně uvedu.

Nejprve začneme s rozdíly mezi germánskou, severskou, slovanskou a keltskou mytologií, které jsou důležité právě pro moji studovanou oblast. Hlavními zdroji je právě germánská a severská s tím, že severská mytologie se někdy také nazývá severogermánská, jelikož je mladší než germánská a ve spoustě mytologických představách z germánské vychází, přestože máme více pramenů k severogermánské mytologii. Dalším důležitým pramenem je keltská mytologie, která je důležitá pro západní Evropu už kvůli keltskému původu obyvatelstva, ale také pro množství pramenů například v Irsku či Velké Británii. Poslední slovanská mytologie je důležitá už jen proto, že uzavírá evropskou oblast, kde se vyskytuje námi studovaný fenomén, ale také z ní vychází některé naše lokální pověsti a tradice.

Dále bych rád mluvil o důležitých pojmech, které se mohou brát jak z jazykového hlediska, tak v mém případě z folkloristického hlediska. Kvůli absenci rozsáhlého českého folkloristického slovníku jsem si musel v některých případech pomoci cizojazyčnou publikací či jinými zdroji. Přesto ale nepředložím vysvětlení čistě folkloristické, ale spíše pojem definuji tak, jak ho používám ve své práci.

Prvním pojmem je mýtus. Slovník spisovné češtiny a výkladový slovník popisuje mýtus jako „*smyšlené vyprávění o bozích, hrdinech, o vzniku světa a celkově vyprávění z doby, z nichž nejsou historické záznamy, nebo také může mýtus být považováno něco smyšleného,*

*nějaký blud, smyšlenka.*⁵ Podle *A Dictionary of English Folklore* se mýtem myslí příběhy o božských bytostech obecně uzpůsobené v uceleném systému, kde jsou hluboce uctíváni vládci a kněžími, a také úzce spjatý s náboženstvím. A pokud se toto spojení rozdělí a jedinci v příběhu jsou lidští hrdinové, či víly, tak se jedná o lidový příběh/pověst, nebo o náboženskou legendu.⁶ Mýtus tedy budeme chápat, jako vyprávění o událostech či bytostech, které jsou nadpřirozeného původu.

Druhým důležitým pojmem, který navazuje, je legenda. Podle Slovníku spisovného jazyka českého a i výkladového slovníku se jedná o „*epický útvar obsahující vypravování o životě posvátných osob v jednobožských náboženstvích, ale může to znamenat i pověst.*“⁷ Podle Slovníku anglického folklóru se jedná o krátké tradiční ústní vyprávění o člověku, který je všeobecně znám, že žil, nebo žije, i když se třeba setkal s nadpřirozenými jevy.⁸ Z toho tedy můžeme usoudit, že budu pojem legenda používat, pokud se jedná o vyprávění, které obsahuje postavy, které jsou historicky doložené, že žili.

Dalším úzce spjatým pojmem je pověst. Pověst můžeme charakterizovat jako „*vyprávění, které se váže na nějakou historickou osobu a je zcela, nebo částečně vybájeno, nebo také epický prozaický útvar takového obsahu, zpravidla lidového původu, či zpráva o někom, o něčem šířená vyprávěním.*“⁹ V cizojazyčné literatuře je pak situace složitější, jelikož překládání slova pověst je složitější než u legendy či mýtu. Proto máme několik variant, jak můžeme definovat pověst. Buď jako lidový příběh (*folktale*), pod který ale spadá velké množství dalších pojmů, nebo jako pohádku, všemožné legendy, či bajky.¹⁰ Pak můžeme použít slovní spojení

⁵ Mythus. In: *Slovník spisovného jazyka českého* [online]. 2011 [cit. 2015-04-29]. Dostupné z: <http://ssjc.ujc.cas.cz/search.php?heslo=m%C3%BDtus&sti=39785&where=hesla&hsubstr=no>

⁶ SIMPSON, Jacqueline a Stephen ROUD. *A Dictionary of English Folklore*. New York: Oxford University Press, 2000, s. 254.

⁷ Legenda. In: *Slovník spisovného jazyka českého* [online]. 2011 [cit. 2015-04-29]. Dostupné z: <http://ssjc.ujc.cas.cz/search.php?hledej=Hledat&heslo=legenda&sti=EMPTY&where=hesla&hsubstr=no>

⁸ SIMPSON, Jacqueline a Stephen ROUD. *A Dictionary of English Folklore*. New York: Oxford University Press, 2000, s. 212.

⁹ Pověst. In: *Slovník spisovného jazyka českého* [online]. 2011 [cit. 2015-04-29]. Dostupné z: <http://ssjc.ujc.cas.cz/search.php?hledej=Hledat&heslo=pov%C4%9Bst&sti=EMPTY&where=hesla&hsubstr=no>

¹⁰ SIMPSON, Jacqueline a Stephen ROUD. *A Dictionary of English Folklore*. New York: Oxford University Press, 2000, s. 132.

jako lokální legenda, nebo jenom příběh. Ve své práci budu používat pověst, pokud se bude jednat o lokální variantu mýtu.

Důležitým pojmem pro další studium fenoménu právě ve středověku je imaginace, která ve skrze znamená obrazotvornost, představivost, nebo v dnešní době velice srozumitelný pojem fantasie.¹¹

Posledním pojmem je populární kultura. Tedy kultura současná, která se dá odlišit od tzv. kultury vysoké, tedy něčeho, co je uznáváno jako kulturní artefakt, s vysokou uměleckou a kulturní hodnotou.¹² Populární kultura a její podtermíny jako populární literatura nebo populární umění jsou chápány jako všeobecně známé věci, tedy známá kniha, známý obraz, které jsou široce rozšířeny mezi společnostmi, a v některých případech se dá hovořit o tzv. masové kultuře, i když jsou tyto dva pojmy často oddělené.¹³

¹¹ Imaginace. In: *Slovník spisovného jazyka českého* [online]. 2011 [cit. 2015-04-29].

Dostupné z:

<http://ssjc.ujc.cas.cz/search.php?hledej=Hledat&heslo=imaginace&sti=EMPTY&where=hesla&hsubstr=no>

¹² ZAHŘÁDKA, Pavel. *Vysoké versus populární umění*. Vyd. 1. V Olomouci: Periplum, 2009, s. 19.

¹³ ZAHŘÁDKA, Pavel. *Vysoké versus populární umění*. Vyd. 1. V Olomouci: Periplum, 2009, s. 21.

3. Fenomén Divoká honba

Předtím, než se můžeme pustit do samotného procesu změny a rozsahu vlivu fenoménu, tak si nejdříve musíme určit, o co se vlastně jedná. Nejprve bych rád zmínil, co to vlastně Divoká honba je, jak se dá nejlépe definovat, její hlavní prameny a jak je všeobecně chápána. Pokusím se také nastínit diverzitu námi studovaného fenoménu, kterou se v následujících kapitolách pokusím rozvést. Pro tyto účely jsem vybral jak primární, tak sekundární prameny, které snad pomohou lépe vysvětlit a definovat Divokou honbu.

3.1 Vymezení pojmu

Co si vlastně můžeme pod pojmem Divoká honba představit? Jedná se o mytologický fenomén, který byl nejprve součástí primárně staroseverské a germánské mytologie a postupně se z něj stala v určitých oblastech legenda, nebo lokální pověst a tím se dostal do roviny slovesného folklóru. V rámci různých etap historie se pak měnil a tím jeho podoba, způsob vyprávění, místo výskytu nebo osoba vypravěče.

Než se pustíme do generalizace, či do jakési vlastní definice pojmu, tak si nejdříve předestřeme, jak definují tento fenomén mnohé folkloristické slovníky. Pro tyto účely jsem si vybral pár cizojazyčných slovníků, které nejlépe vystihují námi studovaný problém. A *Dictionary of English Folklore* popisuje Divokou honbu (*Wild Hunt*) jako přízračného či démonického lovce, či skupinu lovců, doprovázeného přízračnými psy, kteří jsou viděni či častěji slyšeni, jak se ženou noční oblohou.¹⁴ Jinak je to v případě dalšího slovníku, či přesněji encyklopedie. *The Encyclopedia of Celtic Mythology and Folklore* tvrdí, že Divoká honba, či divoká armáda (*Wild Host*), nebo Vílí jízda (*Fairy Rade*) je folklorní motiv, při kterém víly pravidelně opouštějí onen svět a projíždějí se divoce po povrchu světa a unášejí lidi ze svých domovů a odnáší je pryč. Vůdcem pak může být Gwyn Ap Nudd¹⁵, jako král mrtvých, nebo král Artuš.¹⁶ V příručce *Fairy Lore: A Handbook* máme zase definici, že se jedná o hlučný noční konvoj jezdců, většinou ve vzduchu, hlášený převážně v celé severní Evropě od starověkých dob až do současnosti. Skupina často obsahuje nadpřirozené bytosti různých typů,

¹⁴ SIMPSON, Jacqueline a Stephen ROUD. *A Dictionary of English Folklore*. New York: Oxford University Press, 2000, s. 390.

¹⁵ Viz. 5.2 Západní oblast

¹⁶ MONAGHAN, Patricia. *The Encyclopedia of Celtic Mythology and folklore*. New York: Facts On File, c2004, s. 472.

jako čarodějnice, duchy nebo víly a vůdce je znám pod svým regionálním jménem.¹⁷ Další slovník *Historical Dictionary of Witchcraft* vysvětluje Divokou honbu jako germánskou a keltskou legendu, která je tvořena duchy nebo přízraky, které jezdí nocí a jsou obvykle vedeni božskou či polobožskou postavou, buď ženského pohlaví nazývanou často Holda, nebo mužského pohlaví zvanou často lovec Herne.¹⁸ Poslední vybranou definici pak nalézáme v *Medieval Folklore: A Guide to Myths, Legend, Tales, Beliefs, and Customs*, kde je Divoká honba, v němčina *Wilde Jagd*, ve francouzštině *mesnie Hellequin*, popsána jako soubor legend (motiv E501¹⁹) týkající se přízračného lovce, často doprovázeného psy nebo dušemi, které často loví ženu, která je též nadpřirozená bytost. Vůdce může být neznámá bytost, nebo historická postava z regionu, kde se hon objevuje.²⁰

Z těchto informací se můžeme sami pokusit popsat Divokou honbu. Jedná se o úkaz na obloze, nebo v lesích, tvořený armádou nebo skupinou osob, převážně lovců. Můžeme také hovořit o tom z jakých bytostí je honba, či jízda tvořena. Může se jednat o přízraky, duchy, kající nebo prokleté duše, různé revenanty, padlé bojovníky, nadpřirozené bytosti jako jsou víly, či podobná stvoření. Honba je vedena nějakou významnou osobou pro oblast, ve které se vyskytuje, nebo všeobecně známou bytostí. Ať už se jedná o obra, d'ábla, boha či jinou mystickou bytost.

3.2 Diverzita pojmu

To, co jsem výše popsal, je jakýsi souhrn toho, co vše obsahuje náš studovaný fenomén. Ale jak jsem zmínil, existuje mnoho verzí, kde každá má svoji vlastní strukturu, vlastní informace, ale sdílí nějaký společný prvek, který nám ukazuje, že se jedná o jakousi verzi našeho fenoménu. Nejlépe asi jde tyto různé varianty rozdělit na základě původu divoké honby, podle jejího vůdce, podle jejího účelu a tak bychom mohli pokračovat i dále. V této části se nebudu snažit o vysvětlení, proč se takto divoká honba proměnila či dělila, spíš se pokusím jen o jakési prokázání, jakou rozmanitost právě tento fenomén má.

¹⁷ ASHLIMAN, D. *Fairy Lore: A Handbook*. Westport, Conn.: Greenwood Press, 2006, s. 211.

¹⁸ BAILEY, Michael David. *Historical Dictionary of Witchcraft*. Lanham, Md.: Scarecrow Press, 2003, s. 143.

¹⁹ Dělení folklorních motivů pomocí Aarne – Thompsonova indexu

²⁰ LINDAHL, Carl, John MCNAMARA a John LINDOW. *Medieval folklore: a guide to myths, legends, tales, beliefs, and customs*. repr. Oxford: Oxford University Press, 2002, s. 432.

Rozdělení podle původu honby může být už na základě toho, kdo jsou její aktéři či účastníci. Může se jednat o mrtvé, přízraky či duchy jak to vidíme u středověkých pramenů,²¹ prokleté osoby, které se protivili některému zákazu, jako lovec Herne,²² nebo božské či jinak mytologicky spjaté osoby jako je to u Wodana či Ódina a jeho divoké honby či zuřivé armády,²³ nebo se může jednat o nesmrtelnost či kouzlo, jak vidíme u případu krále Herly²⁴ a jeho družiny, kdy se nejedná o revenanty, ale o živé lidi, kteří jsou obdařeni nestabilní nesmrtelností. Nebo se může jednat o kompletně nadpřirozené bytosti jak je to u keltské mytologie a „Vílí jízdy.“

Následné rozdělení podle vůdce honby, může být také zajímavé, jelikož nacházíme, mnoho variant a různých nočních průvodů. Přesto se ale často vůdce shoduje se samotným původem honby, či variantou fenoménu, kterou rozvedu v historii fenoménu. Rozdělení podle účelu procesí, či honby většinou také souvisí s jejím původem. Může se jednat o kající se duše hledající spásu, o čisté pobavení vůdce honby, o jev pro pokušení smrtelníků nebo o pronásledování hříšníků.

Myslím si, že pro základní představu o rozsahu fenoménu jsem řekl dost, podrobněji až v samotné historii fenoménu. Proč se tento fenomén takto vyvíjel a měnil, je téma následující kapitoly.

²¹ LINDAHL, Carl, John MCNAMARA a John LINDOW. *Medieval folklore: a guide to myths, legends, tales, beliefs, and customs*. repr. Oxford: Oxford University Press, 2002, s. 393.

²² SIMPSON, Jacqueline a Stephen ROUD. *A Dictionary of English Folklore*. New York: Oxford University Press, 2000, s. 174 a také ve BAILEY, Michael David. *Historical Dictionary of Witchcraft*. Lanham, Md.: Scarecrow Press, 2003, s. 64.

²³ ASHLIMAN, D. *Fairy Lore: A Handbook*. Westport, Conn.: Greenwood Press, 2006, s. 211.

²⁴ SIMPSON, Jacqueline a Stephen ROUD. *A Dictionary of English Folklore*. New York: Oxford University Press, 2000, s. 174.

4. Historie fenoménu a jeho charakteristika v rámci středověké imaginace

Fenomén, jak už jsem naznačil v počátku a v obecné stati o něm, je velice starý a rozsáhlý. První zmínky o něm se dají nalézt už v pramenech o staroseverské mytologii. Za transformaci, kterou prošel za daný čas, můžou v především lidé, kteří se pokoušeli tento mýtus zaznamenávat. To následně eskalovalo ve změnu, kterou můžeme vidět na středověkých a pozdních sběrech v 19. století, kdy se nám fenomén mění.

První pramen, který můžeme považovat za důležitý, je určitě Edda a veškeré spřízněné prameny, které popisují jak už staroseverskou, nebo starogermánskou mytologii. Zde můžeme vidět fenomén v jeho možné původní podobě. Jedná se o činnost čistě spjatou s bohem Ódinem, nebo v případě germánské mytologie Wodanem, či jeho podobnými a dalšími jmény.²⁵ Jedná se o divoké (*furious*) vyjížděky boha Ódina se svými věrnými vojáky, někdy dokonce doprovázené svými věrnými služebníci Valkýrami. V severské mytologii nazývané též jako Aaskereia.²⁶ Je třeba si prvně vysvětlit funkci těchto dvou bohů v jednotlivých mytologiích, a jak jsou spojováni s naším fenoménem, i přestože se v některých aspektech překlenují a častokrát bývají chápáni jako jedna a tatáž bytost.

Začal bych tedy s Ódinem, tedy se severskou mytologií, která je sice mladší, ale některé náznaky fenoménu lze zde nalézt. Ódin je považován za boha hromu a větru²⁷, podle jmen, které jsou mu dány v písni o Grímnim²⁸ můžeme pak usoudit spojitost právě s Wodanem, jelikož jedno jeho jméno zní Hnikarr, v překladu vznětlivý.²⁹ Nebo třeba další jeho jméno Herjann (Pán armády).³⁰ Tyto dva náznaky už nám mohou ukázat, že spolu s božskou doménou, také sdílí s Wodanem božskou podstatu. Nejlépe pak spojitost s Divokou honbou spojuje

²⁵ GRIMM, Jacob a James Steven STALLYBRASS. *Teutonic mythology*. 4th ed. London: G. Bell and sons, 1880-88, s. 145.

²⁶ GRIMM, Jacob a James Steven STALLYBRASS. *Teutonic mythology*. 4th ed. London: G. Bell and sons, 1880-88, s. 946.

²⁷ SPÁČILOVÁ, Libuše a Maria WOLFOVÁ. *Germánská mytologie*. Překlad Eva Bosáková. Olomouc: Votobia, 1996, s. 54.

²⁸ STURLUSON, Snorri. *Edda a sága o Ynglingzích*. Vyd. 2., v Argu 1. Překlad Helena Kadečková. Praha: Argo, 2003, s. 59.

²⁹ PAGE, R. *Severské mýty*. Překlad Jana Odehnalová. Praha: Lidové noviny, 1997, s. 51.

³⁰ VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie mytologie germánských a severských národů*. 1. vyd. Praha: Libri, 1999, s. 165.

staroseverská hádanka, která praví „*Co jsou dva, kteří jedou na Thing? Tři oči mají dohromady, deset nohou a jeden ocas: a cestují skrze zemi.*“³¹ A tak je často Ódin ztvárněn, jak jede na svém osminohém koni Sleipnim jako bůh mrtvých.³²

Ohledně Wodana nebo také Wuotana či Wotana to máme jednoduší, jelikož už jeho jméno pochází ze starogermánského wátos, tedy zuřivý.³³ Mimo jiné také známe více pramenů, které odkazují na spojitost Wodana a divoké honby, či zuřivé armády apod. Jacob Grimm ve své práci uvádí právě spojitost převážně s Wodanem, když píše, že *wütende heer*³⁴, což se dá přeložit právě jako zuřivá armáda, která je vedena Wodanem. Často je znázorňován jedoucí ve vzduchu v čele.

Dalším pramenem nám je mytologie keltská, která jak už jsem výše popsal, má svoji verzi divoké honby. Ta je spjatá s osobou Gwyn Ap Nudd. Jedná se o velšského hrdinu, který je v keltské mytologii vůdcem divoké honby, která vyjíždí na jaře.³⁵ Nebo je také zobrazován ve věčném boji s Gwythyrem o nejvznešenější dívku Anglie.³⁶ Divoká honba v keltské mytologii je ale trochu odlišná od původní germánské, jelikož účastníci jsou víly či jiné nadpřirozené bytosti, přesto se ale shoduje v mnoha ohledech a dá se považovat za stejný folklorní motiv.

Posledním pramenem pak může být slovanská mytologie, která sice nemá konkrétní verzi fenoménu, ale můžeme zde nalézt náznaky a různé vlivy jak severské mytologie, tak primárně germánské. Prvním náznakem může být spojení germánského Wuotan se vzdušnými bytostmi slovanské mytologie nebo vzdušnými démony, například král větrů na Slovensku, který jezdí v oblačném voze.³⁷ Nebo například u různých příznaků času se objevuje stejný motiv jako u zuřivé armády. Například v polské verzi polednice je polednice následována vichřicí se

³¹ GUERBER, H. *Myths of the Norsemen from the Eddas and sagas*. London: G. G. Harrap, 1908, s. 135. volný překlad

³² GUERBER, H. *Myths of the Norsemen from the Eddas and sagas*. London: G. G. Harrap, 1908, s. 135.

³³ VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie mytologie germánských a severských národů*. 1. vyd. Praha: Libri, 1999, s. 247.

³⁴ GRIMM, Jacob a James Steven STALLYBRASS. *Teutonic mythology*. 4th ed. London: G. Bell and sons, 1880-88, s. 132.

³⁵ MONAGHAN, Patricia. *The Encyclopedia of Celtic Mythology and folklore*. New York: Facts On File, c2004, s. 235.

VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie keltské mytologie*. 1. vyd. Praha: Nakl. Libri, 2002, s. 135.

³⁷ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1990, s. 117.

sedmi černými psy.³⁸ Přestože neexistuje přesný odkaz na námi studovaný fenomén ve slovanské mytologii, máme díky vlivu germánské mytologie a posléze i slovesnému folkloru několik záznamů, které proberu níže.

Přes všechnu snahu o vypátrání původního mýtu se objevuje i řada názorů, že Divoká honba tak jak jí známe, či jak byla sbírána ve slovesném folkloru, nemá žádnou spojitost s germánskou, či severskou mytologií, konkrétně pak s osobou Ódina. Přesněji řečeno, že postava Ódina či Wuotana byla do pověsti přidána až později a v původu této pověsti nefigurovala.³⁹

O původní podobě ale máme jenom omezené zdroje, minimálně ty předkřesťanské, či původní texty k evropským mytologiím. V další etapě historie nastupují křesťanští učenci, kteří po vzoru imaginace ve středověku přenesou tento fenomén do trochu jiné roviny a tím ho nasměrují k další proměně fenoménu.

4.1 Středověké prameny

Se středověkem a hlavně s jeho pojetím imaginace přichází nová verze mýtu. Z mýtu se stává lokální pověst a její prameny můžeme najít ve velkém množství spisů křesťanských učenců. Tím, že na počátku středověku byla převážná část vzdělavců kněží nebo mniši, se i výsledná pověst může stát součástí různých variant *exempel*, *mirábilí* a podobných křesťanských spisů. To způsobilo značnou přeměnu mýtu, už se z velké části nemluví o božské moci a síle divoké honby, ale spíše o její démonizaci či revenentizaci. Divoká honba nabírá velké množství jmen a nejeden křesťanský autor ji využívá ve svém vyprávění. Vůdce divoké honby už nejsou jen božské bytosti, ale buď ďábel sám, nebo jeho služebníci, tak také oblastní šlechtici, či jiné významné osobnosti v oblasti. Nejznámější prameny divoké honby ve středověku jsou nám spisy dvou autorů. Walter Map a jeho přepis legendy o králi Herlovi a pak Orderic Vitalis a jeho Herlechinova družina. Tyto dva spisy, oba od dvou křesťanských kněží, nám představují dva proudy, kterými se fenomén ve středověku ubíral. Rozhodl jsem, že pro lepší orientaci a další studování fenoménu trochu rozvinu a rozeberu tyto dvě varianty.

³⁸ VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1990, s. 126.

³⁹ LECOUTEUX, Claude a Translated by Jon E. GRAHAM. *Phantom armies of the night: the wild hunt and ghostly processions of the undead*. 1st U. S. ed. Rochester, Vt: Inner Traditions. s. 228.

Začnu Orderikem a jeho Herlechinovou družinou, která se může považovat za typický příklad středověké imaginace. Orderic byl anglo-normanský mnich z 11. až 12. století a v době, kdy působil v opatství Saint Évrault, sepsal Církevní dějiny (*Historia ecclesiastica*), tedy soubor třinácti knih.⁴⁰ Nás ale zajímá způsob, jakým je psal, jelikož kromě písemných pramenů využívá i ústní svědectví, která nám lépe vystihují dobu, ze které spis pochází. V sedmé knize pak popisuje zločiny Roberta z Bellême a na pozadí tohoto vyprávění se zmiňuje o Herlechinově družině.⁴¹ Příběh vypráví o mladém faráři jménem Walchelin, který se vracel v noci 1. ledna 1091 z návštěvy nemocného a zaslechl hluk, který zněl jako obrovská armáda.⁴² Chtěl se tedy schovat, jelikož předpokládal, že se jedná o armádu Roberta z Bellême, ale než se stačil schovat, cestu mu zastoupil obr s obuškem a rozkázal mu, aby stál, nehýbal se a nechal pochod přejít. Následuje popis jednotlivých účastníků pochodu. První jde různorodá skupina, která je tvořena ohromným pěším zástupem různých lidí s naloženými věcmi, kteří připomínají loupící skupiny, ale všichni úpí a sténají. Vypravěč poznává některé zemřelé vesničany. Ti jsou následováni hrobníky, ke kterým se obr přidá. Dále jsou tu trpaslíci, dva Etiopané reprezentující d'ábly, kteří nesou nosítka, na kterých je přivázán nešťastník, který je mučen příšerným démonem. V tomto muži Walchelin poznává vraha, který před dvěma roky zabil kněze Štěpána. Pak přijíždí skupina žen na koni, které mají na sedlech rozžhavené hřeby a vítr je neustále nadzvedává a nechává dopadat do sedla. V nich vypravěč poznává některé šlechtičny, které žily prostopášný život.⁴³ Druhá velká skupina je seskupení kněží a mnichů, kteří jsou vedeni biskupy a opaty. Bědují a prosí vypravěče, aby se za ně modlil. Některé dokonce poznává, a to biskupa Huga z Lisieux a některé další opaty.⁴⁴ Poslední skupina je hrozivě vypadající „armáda rytířů“ jedoucí na ohromných koních zahalená jenom do temnoty. Mezi rytíři poznává několik

⁴⁰ SCHMITT, Jean-Claude. *Revenanti: živí a mrtví ve středověké společnosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002, s. 97.

⁴¹ SCHMITT, Jean-Claude. *Revenanti: živí a mrtví ve středověké společnosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002, s. 98.

⁴² LECOUTEUX, Claude a Translated by Jon E. GRAHAM. *Phantom armies of the night: the wild hunt and ghostly processions of the undead*. 1st U. S. ed. Rochester, Vt: Inner Traditions. s. 99.

⁴³ SCHMITT, Jean-Claude. *Revenanti: živí a mrtví ve středověké společnosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002, s. 98. a LECOUTEUX, Claude a Translated by Jon E. GRAHAM. *Phantom armies of the night: the wild hunt and ghostly processions of the undead*. 1st U. S. ed. Rochester, Vt: Inner Traditions. s. 99 – 102.

⁴⁴ SCHMITT, Jean-Claude. *Revenanti: živí a mrtví ve středověké společnosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002, s. 98-99 a LECOUTEUX, Claude a Translated by Jon E. GRAHAM. *Phantom armies of the night: the wild hunt and ghostly processions of the undead*. 1st U. S. ed. Rochester, Vt: Inner Traditions. s. 103.

zesnulých šlechticů, jako třeba Landryho z Orbeku, který Walchelina prosí, aby něco vyřídil jeho ženě. Ostatní o něm ale tvrdí, že je lhář a ať nic nevyřizuje. Následuje část, kde si kněz uvědomí, že se nejspíš jedná právě o známou Herlechinovu družinu a jako důkaz toho co viděl, se pokusí ulovit jednoho z volných černých koní. To mu ale nevyjde a rytíři ho následně obviní z krádeže a přikáže mu, aby se k nim za trest připojil. Přeruší je další rytíř, protože plánuje po něm poslat zprávu své ženě a synům, aby navrátili neprávem získané majetky. Po smlouvání se Walchelin uvolí poslechnout si zprávu, kterou má předat, ale odmítá spolupracovat ze zločincem. A tak ho rytíř popadne za krk a nechá mu nesmazatelnou stopu, která následně potvrzuje pravdivost příběhu. Rytíř je přerušen dalším rytířem, který se představí jako Walchelinův bratr. S ním jako jediným nejvíce hovoří i o původu tohoto průvodu, o jeho provinění a prošen bratrem, aby se za něj modlil, a následně je kárán, aby se napravil, aby ho nestihl stejný osud.⁴⁵ Tím končí popis příběhu o Herlechinově družině a Orderik následně pokračuje v popisu obléhání Courcy.

Jak jsme mohli vidět, Orderic se snaží popsat Herlechinovu družinu co nejpodrobněji, aby si případný čtenář odnesl ponaučení z tohoto setkání. Jelikož se jedná o latinský spis, jeho samostatné studium by mohlo zabrat celou práci, používám pro interpretaci dva autory, kteří se o Orderika zajímají, tedy Jeana-Clauda Schmitta a Clauda Lecouteuxe. Oba dva se pokusili o širší rozbor a vysvětlení právě zmíněného příběhu o Herlechinově družině. Schmitt tvrdí, že celá narativní kostra příběhu posiluje jeho ideologický dopad.⁴⁶ Členění průvodu je rozděleno na tři celky, které reprezentují rozdělení společnosti na stavy. Máme tu nejširší první skupinu, tedy obyčejné lidi, druhou skupinu kněžích a poslední skupinu nejvyšší společenské vrstvy a právě s tou, jako nositelem znalostí, kněz komunikuje. Zároveň je také kvalitním příkladem rozvrstvení trestů za hříchy po smrti. Nás ale zajímá napojení na Divokou honbu. I tím se Schmitt následně zabývá, odvolává se totiž na etymologii slova Herlechin, tedy slovo původně germánského původu *heer* armáda a následně *thing* uskupení svobodných mužů. Schmitt tím právě spojuje množství podobných spisů od dalších středověkých autorů o přízračných armádách, či jiných procesích mrtvých duší.

⁴⁵ SCHMITT, Jean-Claude. *Revenanti: živí a mrtví ve středověké společnosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002, s. 99-100. a LECOUEUX, Claude a Translated by Jon E. GRAHAM. *Phantom armies of the night: the wild hunt and ghostly processions of the undead*. 1st U. S. ed. Rochester, Vt: Inner Traditions. s. 103 -111.

⁴⁶ SCHMITT, Jean-Claude. *Revenanti: živí a mrtví ve středověké společnosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002, s. 101.

Lecouteux pak provádí podobný rozbor s tím, že se odvolává na velký vliv motivu ďábelského honu a divoké honby. Také ukazuje, že oproti klasickým příběhům o očistci, kdy jsou smrtelníci přeneseni do očistce, aby si ho prohlédli a mohli pak následně varovat ostatní před hříšnými činy. Orderic přenáší očistec na Zem a to právě v podobě Herlechinovy družiny. Tento motiv může být tak převzat právě z *exempel*. Dále uznává jakousi podobnost s divokou honbou po případě s prvky, které zmiňuje Walter Map. Tedy že Herlechinova družina je tvořena mrtvou armádou pohybující se v noci. Její samotný název nejspíš pochází ze slova Herla, tedy krále z legendy, a také se odkazuje na jeho etymologický původ z germánských slov.⁴⁷ Právě podobně jak to popisuje i Schmitt.

Druhým významným záznamem o divoké honbě je spis Waltera Mapa a jeho přepis legendy o králi Herlovi, který vrhá na fenomén odlišné světlo. Walter Map byl kněží v domácnosti Jindřicha II., londýnský biskup a následně arcidiákon Oxfordu.⁴⁸ Jeho asi nejznámější dílo je právě *De nugis curialium*.⁴⁹ Zde popisuje různé příběhy, historky, románky, ale také legendy různých dvorů Anglie, Francie, či Walesu.⁵⁰ Významnou legendou, která nás zajímá, je právě legenda o králi Herlovi, která je právě považována za zdroj pravé Divoké honby.⁵¹ Legenda vypráví příběh o králi starých Bretonců, kterého navštívil trpaslík, který je popisován jako malý mužíček s obrovskou hlavou a rudými vousy až na prsa jedoucí na kozlovi. Mezi čtyřma očima pak král s trpaslíkem rozmlouvají a trpaslík skládá Herlovi jednu poklonu za druhou a také ho informuje, že ten den mají přijít poslové od Franckého krále, kteří mu nabídnou za ženu jeho dceru. Trpaslík pak nabídne králi dohodu, že bude hostem na králově svatbě a následně král bude hostem na svatbě trpaslíka. Než stačil král odpovědět, trpaslík byl pryč. Když se pak schylovalo ke svatební hostině, z ničeho nic se objevil trpaslík doprovázen svými lidmi. Poté, obdarovali krále a obsloužili celou svatbu, aniž by Herlovi zásoby byly nedotčeny, si trpaslík promluvil s Herlou a požadoval, že až nastane čas, splatí svůj dluh. A tak

⁴⁷ LECOUTEUX, Claude a Translated by Jon E. GRAHAM. *Phantom armies of the night: the wild hunt and ghostly processions of the undead*. 1st U. S. ed. Rochester, Vt: Inner Traditions. s. 114.

⁴⁸ SIMPSON, Jacqueline a Stephen ROUD. *A Dictionary of English Folklore*. New York: Oxford University Press, 2000, s. 224.

⁴⁹ Volně přeloženo jako Dvořanské maličkosti (Courtiers' Trifles')

⁵⁰ LINDAHL, Carl, John MCNAMARA a John LINDOW. *Medieval folklore: a guide to myths, legends, tales, beliefs, and customs*. repr. Oxford: Oxford University Press, 2002, s. 255.

⁵¹ LINDAHL, Carl, John MCNAMARA a John LINDOW. *Medieval folklore: a guide to myths, legends, tales, beliefs, and customs*. repr. Oxford: Oxford University Press, 2002, s. 255.

se stalo, že do roka zde byl znova a žádal Herlu, aby dodržel slib. Herla připraven splnit slib, následoval trpaslíka tam, kam ho vedl, až spolu vstoupili do jeskyně pod horou. Zde došli až do trpaslíkova nádherného paláce a Herla mu předal dary, koně, lovecké psy a mnoho dalších věcí, které by se mohly hodit k lovu. Následně trpaslík daroval Herlovi štěně chrta, tak malé, že se dalo chovat. A zakázal Herlovým lidem sesednout z koně, dokud štěně nesekočí z náručí toho, kdo jej ponese. S tím se rozloučili a Herla se vydal domů. Poté, co Herla vyjel na sluneční světlo, se rozhodl vydat domů. Po cestě zastavil pastýře a ptal se ho na svou ženu, královnu. Pastýř ale odvětil, že už uběhlo 200 let, co tu vládl, a král byl z toho zaskočen. Někteří vojáci zapomněli na trpaslíkova slova a seskočili z koně, a když se dotkli země, tak se proměnili v prach. Ostatním pak zakázal seskočit, dokud nesekočí pes. Pak král a jeho družina bloudila a toulala se světem, až jednoho dne zmizela.⁵²

Tento příběh nám vypráví samotný původ divoké honby, kterou můžeme vídat na obloze. Podobně jako u Herlechinovy družiny i tímto příběhem se zabývali Schmitt a Lecouteux. I když podrobněji se ho snaží rozebrat právě Lecouteux. V první řadě přítomnost trpaslíka v příběhu naznačuje snahu potvrzení královského titulu nadpřirozenými bytostmi. Dalším motivem je jeskyně v hoře, která často symbolizuje smrt, či bránu do země mrtvých.⁵³ Následný motiv psa, zde reprezentuje strážce, ale průvodce právě pro Herlu a jeho družinu, protože dokud nesekočí na zem, musí se Herla toulat po Zemi.⁵⁴ Vzhledem k návaznosti na divokou honbu, zde máme podobné prvky, které můžeme vidět u Herlechinovy družiny. Ať už se jedná o jméno vůdce, o původ družiny nebo o účastníci, kteří se také dají považovat za mrtvé, jelikož když se dotknou země, čeká je smrt.

Tyto dva prameny od Orderika a Waltera Mapa nám předkládají dvě varianty verze divoké honby ve středověku, jak už legendární, mystickou verzi, tak následnou verzi více křesťanskou, více „prokletou,“ kterou můžeme lépe zařadit do křesťanských spisů, které se snaží ukázat, či vystrašit hříšníka tím co ho čeká, pokud bude hřešit. Oba tyto prameny sehrály význačnou roli právě ve formování fenoménu v poutí mrtvých či armádu mrtvých.

⁵² PETOIA, Erberto. *Středověké mýty a legendy*. Vyd. 1. Překlad Irena Kurzová. Praha: Volvox Globator, 1998, s. 67 – 69.

⁵³ LECOUEUX, Claude a Translated by Jon E. GRAHAM. *Phantom armies of the night: the wild hunt and ghostly processions of the undead*. 1st U. S. ed. Rochester, Vt: Inner Traditions. s. 94.

⁵⁴ LECOUEUX, Claude a Translated by Jon E. GRAHAM. *Phantom armies of the night: the wild hunt and ghostly processions of the undead*. 1st U. S. ed. Rochester, Vt: Inner Traditions. s. 95.

4.2 Revenanti ve středověku

Abychom pochopili podstatu této změny, proč se najednou Divoká honba změnila v pouť mrtvých, musíme pochopit, jakým způsobem jsou chápani nemrtví ve středověku. Základní snahou církve a křesťanství ve středověku byla snaha o přerušení vztahů obyvatelstva s jejich pohanskými kořeny. Svoji úlohu sehrálo množství spisů, *mirabilí, exempel*, které měly radit obyvatelstvu, jak se chovat, nebo se snažily o přerušení, či zakrytí pohanských svátků, obyčejů, ale i legend a pověstí. Tento vztah byl ale natolik silný, že nemrtví či revenanti přesto ožívali v myslích lidí. Celá vize revenantů totiž stojí na slovech Schmitta, že „*mrtví mají jen takovou existenci, jakou si pro ně živí představují*.“⁵⁵ Tím odráží hlavní myšlenku středověku. Dokud jsou mrtví v našich myslích a věříme v jejich existenci, tak budou žít s námi a budou s námi komunikovat. Tuto tezi pak lépe vystihuje myšlenka, kterou křesťanství kladlo za úkol revenantům. Tedy že mrtvý se vrací, aby se za něj živý mohl modlit, nebo aby varoval živého. Přesto Schmitt přichází s další myšlenkou, která lépe charakterizuje revenanty ve středověku a to, že „*živý pověřuje mrtvého a tím ho oživuje*.“⁵⁶

Vše tedy souvisí s křesťanským přístupem, jelikož snaha, kterou Schmitt zmiňuje, je přerod, který nastává v některých spisech. Nejdříve máme transformaci revenantů do poslů, kteří zvěstují, nebo varují živého. Tato transformace ale totiž jde ještě dál a to až k diabolizaci revenantů. V momentě, kdy je Herla či Herlechinova družina chápána jako revenanti, či vůdce honu jako král mrtvých, tak je v *mirabilích* dvorští kněží přeměňují na d'ábla.⁵⁷ Tento akt způsobí, že dojde k většímu strachu se stykem s nemrtvými a paradoxně to uspíší šíření jednolitých pověstí a legend.

⁵⁵ SCHMITT, Jean-Claude. *Revenanti: živí a mrtví ve středověké společnosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002, s. 14.

⁵⁶ SCHMITT, Jean-Claude. *Revenanti: živí a mrtví ve středověké společnosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002, s. 209.

⁵⁷ SCHMITT, Jean-Claude. *Revenanti: živí a mrtví ve středověké společnosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002, s. 121.

5. Obměna v čase a prostoru

Tato práce má za úkol nejenom popsat základní prameny a strukturu fenoménu, jeho hlavní podobu ve středověku a jeho původní podobu, ale hlavním aspektem, který se snažím ukázat, je také jeho proměna a to nejen v čase, ale také v prostoru, který je důležitý pro jasnou představu rozšíření fenoménu. A dále také další vlivy, které mohly a měly následky na jeho změnu.

Proto jsem se rozhodl tuto kapitolu rozdělit spíš podle prostoru a na každé oblasti se pokusit nastínit samostatný vývoj, za pomoci pramenů, které jsem dokázal nalézt. Oblasti jsem rozdělil podle kulturního dělení Evropy, tedy na severní, západní, germánskou a střední oblast. Standardně sice germánská, či německy hovořící oblast spadá pod střední Evropu, ale kvůli značnému vlivu a specifičnosti fenoménu v oblasti německy hovořící jsem tuto oblast oddělil a považuji ji za samostatnou. Podotýkám, že většina těchto oblastí, které jsem určil, jsou uměle vytvořené a slouží jenom k lepšímu uchopení problematiky tohoto fenoménu. Také bych rád konstatoval, že většina těchto oblastí sdílí společné prameny tohoto mýtu, a proto se nebudu zabývat původem dopodrobna tak, jak jsem to učinil v předchozí kapitole.

5.1 Severská oblast

Za první oblast můžeme považovat oblast severskou, pod kterou mohu řadit Skandinávské země a případný okruh vlivu. Přitom nejlépe dochované a časté záznamy pocházejí z dánské oblasti. Zde se můžeme setkat s ryze mýtickou představou, která vychází ze silných mýtických kořenů oblasti.

Zaprvé máme norskou tradici. Zde se objevuje Divoká honba pod názvem Aasgaardsreia.⁵⁸ Jedná se o skupinu duchů, kteří nevykonali mnoho dobrého, aby mohli jít do nebe, ale ani zlého, aby si zasloužili jít do pekla. Skupina je tvořena různými opilci, rváči, zpěváky hanlivých písní, podvodníky a chamtivci. Za trest tedy musí jezdit do skonání světa. Vůdcem skupiny je Guro-Rysse nebo někdy Reisa-Rova se svým dlouhým ocasem. Koně mají uhlově černé, jejich oči v noci září jako ohně a vydávají tak děsivý křik, že jsou slyšet na

⁵⁸ THORPE, Benjamin. *Northern mythology: comprising the principal popular traditions and superstitions of Scandinavia, north Germany, and the Netherlands*. London: E. Lumley, 1851-52, Vol 2, s. 25.

ohromnou vzdálenost. Jedou snadno po zemi i po vodě, aniž by se kopyty dotýkali povrchu. Když je někdo uslyší přijíždět, měl by si lehnout na zem a dělat, že spí, dokud se nepřeženou.⁵⁹

Následuje švédská tradice. Ta ji nazývá Divokou honbou, ale lidé ji někdy označují jako Ódinovu honbu. Vůdce honby je zde divoký lovec. Nejvíce se objevuje v listopadu a prosinci a je více slyšet, než vidět.⁶⁰

Poslední částí severní oblasti je Dánsko, které je nejbohatší v oblasti na variabilitu divoké honby. První je tzv. Létající lovec (*Flying huntsman*)⁶¹. Zjevuje se po celé zemi, kde byl viděn, nebo slyšen. Často se stane, že je slyšet hluk, řev, povyk a podobné zvuky, jakoby se blížila lovecká skupina s rohy a psy. Rolník si pak lehá obličejem na zem, schovává se za strom, dokud to nepřejde. Další příběh je známý jako *Grøn-Jette* (Zelený obr).⁶² Na západní části ostrova Møen na východě Dánska je les zvaný Grønvæld, ve kterém žije zelený obr, který každou noc loví na svém koni, se svou hlavou podpaží a psy kolem sebe. V době sklizně mu pak rolníci musí nechávat pytle s ovsem pro jeho koně, aby v noci nepošlapal obilí. Na ostrově Fyn se pak nachází lovec Palne (*Palne-Jaeger, Palne the hunter*),⁶³ který loví krásné a vysoké ženy. Také každoročně na novoroční večer odnese tři koňské podkovy, a proto mu je kovářny vždy připravují, protože když je zde najde, tak v kovárně zanechá tři zlaté podkovy, ale když ne tak vysadí kovadlinu. Další pověst vypráví o Horns Jæger,⁶⁴ který po nocích loví elfí ženy v okolí Aarhuusu. Nebo třeba Jons Jæger,⁶⁵ který zase poletuje okolo Aalborgu se svými psy a pokud jsou například otevřené dveře naproti sobě v domě, tak pes proběhne skrz a vše, co se peklo a vařilo, se zkazilo. Ve Šlesvicku se zase prohání divoká honba vedená králem Abelem, bratrovrahem (*King Abel's Hunt*). Zemřel při bitvě proti Frísům. Jeho tělo bylo pohřbeno v katedrále, ale jeho duše kvůli bratrovraždě nedošla klidu a tak byl pohřben v bažinách. Zde po nocích straší na svém černém koni doprovázen smečkou psů a vydává takové zvuky, že kdo ho slyší, naplní ho hrůza. V Seelandu (Zéland) je pak divoký hon veden králem Waldemarem

⁵⁹ THORPE, Benjamin. *Northern mythology: comprising the principal popular traditions and superstitions of Scandinavia, north Germany, and the Netherlands*. London: E. Lumley, 1851-52, Vol 2, s. 26.

⁶⁰ Tamtéž, s. 83.

⁶¹ Tamtéž, s. 195.

⁶² Tamtéž, s. 195.

⁶³ Tamtéž, s. 196.

⁶⁴ Tamtéž, s. 197.

⁶⁵ Tamtéž, s. 198.

(*King Waldemar's Hunt*),⁶⁶ který má podobný příběh jako Karel Veliký. Zamiloval se totiž do ženy, která brzo zemřela a protože ji miloval tolik, že ji nemohl opustit, tak její mrtvé tělo vozil stále s sebou. Jeden z dvořanů zjistil, že prsten, který měla mrtvá na svém prstu, je očarovaný. Když pak prsten vzal, veškerá králova náklonost se stočila k němu. To dvořana tížilo, a tak při průjezdu lesem prsten zahodil do bažiny. A tak se stalo, že král začal mít v oblibě lov v tomto lese a dokonce pronesl, že Bůh si může nechat nebe, když může lovit v těchto lesích. Tím byl král proklet a každou noc jezdí lesem jako prokletý lovec se svými černými psy.

5.2 Západní oblast

Další oblastí, která navazuje na severskou a má s ní úzké vztahy, je oblast západní Evropy, tedy oblast Velké Británie, Irska a Francie, kde se sice můžeme setkat s podobnou kulturní historií jako v severské oblasti, ale jsou zde oblastní specifika. Spadá totiž do vlivu keltské a germánské mytologie a místní pověsti jsou často její derivací.

Hlavní myšlenkou Divoké honby v této oblasti je spojení germánské varianty a keltské, kdy jezdci či účastníci přicházejí z onoho světa a její vůdce také. Ať už je to Gwyn Ap Nudd, král Artuš ve Skotsku, král Herla ve Walesu, nebo podobní vůdci.⁶⁷ I zde má Divoká honba své lokální varianty. Tak jako je u germánské mytologie hlavní postavou *Wodan*, tak u keltské je to *Gwyn Ap Nudd*. Tato postava je považována za vůdce divoké honby nebo Vílí jízdy a také za krále smrti. Někdy se jeho jméno dá zaměnit za lovce Herneho, nebo také Gabriela.

První lokální variantou jsou Gabrielovy psi (*Gabriels hound*) v severní části Anglie. Je to fenomén o psech, kteří se ženou oblohou, štěkají a pokud obkrouží nad domem, tak zvěstují smrt.⁶⁸ Někdy jsou viděni jako přízrační ptáci se zářícíma očima, kteří zpívají těm, kdo má známého nebo příbuzného na smrtelné posteli.⁶⁹

⁶⁶ THORPE, Benjamin. *Northern mythology: comprising the principal popular traditions and superstitions of Scandinavia, north Germany, and the Netherlands*. London: E. Lumley, 1851-52, Vol 2, s. 199.

⁶⁷ MONAGHAN, Patricia. *The Encyclopedia of Celtic Mythology and folklore*. New York: Facts On File, c2004, s. 472 – 473.

⁶⁸ MONAGHAN, Patricia. *The Encyclopedia of Celtic Mythology and folklore*. New York: Facts On File, c2004, s. 203.

⁶⁹ SIMPSON, Jacqueline a Stephen ROUD. *A Dictionary of English Folklore*. New York: Oxford University Press, 2000, s. 139.

Další podobnou variantou jsou Dandovy psi (*Dando's dogs*) v Cornwallu. Kde se jedná o ďáblův lov, který unáší zkaženého kněze Danda, který lovil v neděli a za trest je od té doby slyšet a vidět jak se za bouřlivých nocí prohání napříč vřesovištěm.⁷⁰

Poslední význačnou variantou, i když částečně odlišnou, je Sedm pištců (*Seven whistlers*) ve Worcestershire. Jedná se o sedm ptáků létající spolu nocí a zpívající před nastávající katastrofou nebo neštěstím. Předpokládá se, že se jedná o duše mrtvých, kteří byli dříve horníci a vrací se, aby varovali své druhy.⁷¹

V rámci Francie pak nesmíme zapomenout na *mesnia Herlequin*, tedy Herlechinovu družinu, kterou nám popsal Orderic.

5.3 Germánská oblast

Oblast germánskou považují za asi nejdůležitější po severské, protože pod ní spadá, jak dnešní Německo, tak jeho oblast vlivu, jako je například Nizozemí. Zde je asi nejsilnější změna fenoménu vzniklá důsledkem silného vlivu středověké Evropy a její imaginace a zde vzniká změna z mýtického pojetí fenoménu na lokální pověst a hlavně celý mýtus se mění v různá varování o ďáblu a podobně.

První oblastí je Šlesvicko a Holštýnsko, kde známe Woda (*The Wode*).⁷² O dvanácté noci Vánoc a také o Štědrém večeru je častokrát viděn se svým honem. Jezdí na bílém koni a je doprovázen lovci a dvaceti čtyřmi divokými psy. Ploty padají a cesty pukají kdykoliv po nich projede, ale ráno jsou zase zacelené. Zde vidíme částečný odsun od původní představy, jelikož lovec nejede na černém koni a není mrtvý, ale jeden na bílém koni a dokonce jméno vůdce je totožné z germánským božstvem.

Další oblastí je Meklenbursko, Sasko, Durynsko, Vestfálsko a oblast Hannoveru, kde se vyskytuje *Hans Von Hackelburg*.⁷³ Tento člověk byl hlavním lovcem v Brunšviku a miloval

⁷⁰ SIMPSON, Jacqueline a Stephen ROUD. *A Dictionary of English Folklore*. New York: Oxford University Press, 2000, s. 91.

⁷¹ SIMPSON, Jacqueline a Stephen ROUD. *A Dictionary of English Folklore*. New York: Oxford University Press, 2000, s. 318.

⁷² THORPE, Benjamin. *Northern mythology: comprising the principal popular traditions and superstitions of Scandinavia, north Germany, and the Netherlands*. London: E. Lumley, 1851-52, Vol 3, s. 59.

⁷³ Tamtéž, s. 91.

nadevše lov a hon. Jedné noci se mu zdálo, že ho při velkém lovu zabije divoké prase, a tak se i druhý den stalo. Hans ulovil divoké prase, ale když obdivoval jeho hlavu, tak mu uklouzla a spadla na něj. Kel ho probodl a způsobil mu smrt. Od té doby loví po okolí, a když ho někdo zavolá, odpoví mu: „*Hast du helfen jagen, solls auch helfen knagen!*“⁷⁴ A před dotyčným se objeví kus masa.

Vliv severní oblasti je pak znát v severním Německu, kde se můžeme setkat s typickou představou divokého lovce (*Wild Hunstman*),⁷⁵ kdy ale sdílí některé prvky s bezhlavými jezdci, jelikož je hon tvořen mrtvými lovci a lovec sám drží svoji hlavu v podpaží. Také zde se objevuje motiv, že na něj zavoláme o maso tak ho druhý den ráno nalezneme před dveřmi.

Poslední oblastí germánského vlivu, kterou studuji je oblast Nizozemí. Zde se vyskytuje pověst s původním názvem tedy Divoká honba (*The Wild Hunt*).⁷⁶ Tato verze je nám zde prezentována jako příběh, kde zemřela konkubína ve městě a v ten samý čas voják se svými přáteli projížděl lesem a narazili na ženu volající o pomoc. Voják následně seskočil z koně, nakreslil kruh kolem sebe a přitáhl ženu do něho. V tom uslyšeli zvuky blížících se lovců a psů a žena se začal třást a voják jí uchopil za vlasy, aby se netřásla. Když se Divoký hon přiblížil, žena se vysmekla, nechala vlasy v ruku vojáka a utekla. Lovec jí následně chytil a odjel s ní pryč. Druhý den, když voják vypravoval, co se stalo a jako důkaz ukázal vlasy, tak mu nikdo nevěřil až potom co otevřeli rakev konkubíny a zjistili, že je má utržené.⁷⁷

5.4 Slovanská oblast

Slovanská větev je asi nejchudší, protože má mýtus hlavně širokou základnu v oblastech s bývalou germánskou populací, tedy i s jejími různými potomky. Přesto se jedná o významnou oblast, pod kterou se dají zařadit i místní pověsti a pověsti nasbírané českými badateli a díky germánskému vlivu, zde nalézáme zajímavé varianty tohoto fenoménu.

⁷⁴ THORPE, Benjamin. *Northern mythology: comprising the principal popular traditions and superstitions of Scandinavia, north Germany, and the Netherlands*. London: E. Lumley, 1851-52, Vol 3, s. 92. – „A když si pomohl hnát, tak také pomoz žrát.“

⁷⁵ Tamtéž, s. 158 – 159.

⁷⁶ Tamtéž, s. 218 – 220.

⁷⁷ Tamtéž, s. 219.

Nesmíme také zapomenout na samotnou slovanskou mytologii, ve které se dají nalézt náznaky divoké honby, nebo její části.

První je divoká honba na Sušicku. Kde se o ní vypravuju toto: „Říkají též »věčná honba«, o které mi vypravoval jistý hajný: Byl jsem v lese na Záluží. Všude bylo hrobové ticho. Pojednou jsem vyrušen z klidu silným hlasem psa, který vydával zvuky psa honícího. Sotva že jsem domnění pojal, kterým asi směrem pes běží, již honci prchají letmo kolem, a štěkot psa ozývá se v době 4 minut na »Fetrlovských skalách« a dále k Chmelné. Poznal jsem, že to zase ta divoká honba, slyšitelná sic, ale neviditelná.“⁷⁸ Zde můžeme vidět podobné motivy, které se objevují jak v germánské oblasti, tak i v oblasti západní Evropy, tedy lovce pronásledující svoji kořist a také štěkání divokých psů.

Dalším záznamem je vypravování Tishera o jihočeské Divoké honbě, která ukazuje jiný pohled, a to jak prostý člověk vyzraje nad lovcem a zhatí mu lov tím, že mu přereže tenata, tedy síť na lov.⁷⁹

⁷⁸ HOLÍK, Josef. Divoká honba na Sušicku. *Český lid* [online]. 1912, roč. 21, č. 3, s. 128-128 [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://www.nulk.cz/ek-obsah/ceskylid/html/knihy/ceskylid21/index.htm>

⁷⁹ TISCHER, Fr. Divoká honba. *Český lid* [online]. 1906, roč. 15, č. 6, s. 290-292 [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://www.nulk.cz/ek-obsah/ceskylid/html/knihy/ceskylid15/index.htm>

6. Rozsah fenoménu do současné populární kultury

Poté, co ustoupily staré pověsti, se velká část pověstí a mýtů z různých časů a oblastí uchytila v oblasti populární kultury. Právě s rozvojem populární kultury se mnoho starých pověstí podařilo oživit a uchytily se v povědomí lidí. Ať už se jedná o film, divadlo, literaturu, hudbu, umění nebo herní průmysl. Staroseverská mytologie je toho nejlepším příkladem, i když možná ne tak pozitivním, jelikož často se jedná o zkreslenou představu mýtu, jak je to například u ztvárnění severského boha Thóra v současných filmech. Snaha populárně-naučných pořadů a literatury přivádí pro někoho už zapomenuté části naší kultury, což není zas tak špatné.

A tak je to i s naším fenoménem. Přestože to není na první pohled zřejmé, tak se naše pověst dokázala nejenom uchytit, ale stát se i celkem populární. Způsob jakým se náš fenomén uchytil, se nejlépe dá popsat v příkladech, kde se dá charakterizovat, jakým způsobem se změnil oproti jeho původní verzi, či jestli je chápán stejně, tak jak si ho například vysvětlovali středověcí učenci, nebo folkloristi na přelomu 19. a 20. století.

6.1 Rozbor

Jak nejlépe dokázat sílu tohoto fenoménu než tím, že dokážu jeho existenci i v dnešní době. Stále může i v nezměněné podobě ohromovat, bavit, nebo třeba i poučovat i po tak dlouhé době. Pro příklad tohoto použití jsem zvolil dva významné autory fantasy žánru. Nesnažím se tvrdit, že se jedná o jediné dva autory, kteří používají divokou honbu, nebo snad že zastupují všechny autory ve své oblasti. Ale jsou natolik významní a jejich způsob použití je rozdílný, a to z nich činí dobré kandidáty. Za východní Evropu, či za tzv. východní fantasy literaturu, jsem vybral polského autora Andrzeje Sapkowského, který si díky své jedinečné práci na *Sáze o zaklínači* si zaslouží nejednu poctu. Za západní část Evropy, tedy tzv. „západní“ fantasy autory, jsem pak zvolil nikoho jiného než J. R. R. Tolkiena, který nejenom, že byl významný spisovatel a dá se považovat za otce dnešní fantasy literatury, ale také jeho pojetí mýtu je zajímavé. Jednotlivé autory následně představím, ale hlavně jejich tvorbu, ve které fenomén divoké honby používají. Rozeberu je samostatně a pak následně provedu srovnání.

6.1.1 Andrzej Sapkowski a Sága o zaklínači

Tento významný současný spisovatel je autorem mnoha historických románů, jako je *Husitská trilogie*, ale jeho nejslavnější prací je *Sága o zaklínači*. Jeho celé dílo vychází převážně ze slovanské mytologie a středověkých pověstí, které hojně využívá. Divoká honba se postupně stává ústředním motivem jeho díla, které provází ústřední postavy ve velké části jeho knih. Zajímavostí může být, že Sapkovského představa Divoké honby se z velké části neliší od mytologické představy, a dá se s nadsázkou říct, že místy se drží staroseverských motivů.

Poprvé se setkávám s Divokou honbou v druhé povídkové knize *Meč Osudu*, kdy si hlavní hrdina povídá o Divoké honbě jako o úkazu, který se objevuje, ale nelze ho nijak zastavit.

*„To není vůbec žádná legenda, Yen. Je to jenom poetický popis prokletí některých krajů, nebezpečného jevu, jemuž se říká Divoký hon. Jde o nevysvětlitelné, někdy masové šílenství nutící lidi přidat se k přízračnému průvodu uhánějícímu po obloze. Viděl jsem to. Skutečně, obvykle se to stává v zimě. Byly mi nabízeny velké peníze, abych tu hrůzu nějak zastavil, ale já se do toho nepustil. S Divokým honem se nedá nic dělat...“*⁸⁰

Další zmínky jsou ve čtvrté knize *Čas opovržení*, kdy Divoká honba je předzvěstí něčeho zlého, jak můžeme vidět třeba u Gabrielových psů.⁸¹ Zde se můžeme dočkat nejenom obecného popisu honby (1) dále popisu z pohledu účastníka, kde hlavní hrdinka má co dočinění právě z našim mýtem (2) a ale také popisu ze strany obyčejných lidí a lidové slovesnosti v příběhu (3):

(1) *„V Brugge, nedaleko lesa Brokilonu, nepřístupného království dryád, se ukázal Divoký hon, oblohou se řítící kavalkáda duchů. Jak známo, také Divoký hon vždy věští válku.“*⁸²

(2) *„Ne, to není vítr. To je zpěv duchů. Přízračná kavalkáda mění směr a valí se rovnou na ni. Kopyta mrtvých koní víří modravou záplavu bludných světélek nad bažinou. V čele zástupu cválá král Divokého honu. Zvednuté hledí rzí prožrané přilbice odhaluje umrlčí masku. Z jejích prázdných očí se line bledý přísvit. Za jezdcem vlají cáry pláště. Na rezavém kyrsu chrastí nákrčník, prázdný jako vyschlý hrachový lusk. Kdysi v něm byly vsazeny drahokamy,*

⁸⁰ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač 2: Meč osudu*. Vyd. v nakl. Leonardo 2. Překlad Stanislav Komárek, Jiří Pilch. Petřvald: Leonardo, 2011, s. 133.

⁸¹ MONAGHAN, Patricia. *The Encyclopedia of Celtic Mythology and folklore*. New York: Facts On File, c2004, s. 203.

⁸² SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač 4: Čas opovržení*. Vyd. 6. Překlad Stanislav Komárek. Petřvald: Leonardo, 2011, s. 12.

ale už dávno vypadly při divém úprku po nebi – staly se z nich hvězdy. To není možné! Nemůže být! Je to přelud, mámení, noční můra. Jen se mi to zdá! Kostlivý hřebec se staví na zadní. Zazní hrobový smích krále Honu: „Dítě Starší krve! Patříš k nám! Jsi naše! Zařaď se do zástupu, přidej se k Honu! Poženeme se, poženeme se bez konce, neustále, až na hranici věčnosti! Jsi naše, hvězdoooká dcero Chaosu! Přidej se, poznej radost Honu! Jsi jedna z nás! Tvé místo je mezi námi!“ „Ne!“ vykřikne. „Táhněte pryč! Jste mrtví!“ Král se zachechtá. Vyceněné zuby cvakají, rezavá zbroj chrastí. V prázdných očních jamkách plane oheň. „Ano, jsme mrtví. Ale ty jsi smrt.“ Ciri se tiskne ke koňské šíji. Koně nemusí pobízet, cítí za sebou duchy mrtvých, a tak se splašeně řítí pryč.⁸³

(3) „Neklidná noc, ve vzduchu visí něco zlého. Zvířata v ohradě se plaší. A v tom vichru jako kdybych slyšel nějaké volání.“ „Divoký hon,“ řekl tiše zaklínač. „Zavři na noc okenice, hospodáři.“ „Divoký hon?“ vyděsil se Hofmeier. „Přízraky?“ „Žádný strach, přeletí vysoko. V létě se zjevuje pouze ve velkých výškách. Ale děti se mohou vzbudit, Hon přináší noční můry. Zavři dobře okenice.“ „Divoký hon,“ zvedl Marigold pohled k zamračenému nebi, „zvěstuje válku.“ To je pověra.⁸⁴

V knize šesté *Věž vlaštovky* je také vícero ukázek divoké honby, ale asi nejdůležitější je ukázka skepticismu z pohledu obyvatel světa a daného světa, kteří někdy zpochybňují existenci pověstí.

„O po obloze cválající kavalkádě duchů s ohnivýma očima na kostrách koní, kteří na rozkaz svého krále kostlivce zametali stopy vrané klisny cáry jezdeckých plášťů. O ohlušivém chóru lelků kozodojů, jejichž lkaní mrazilo krev v žilách. O skučení beann'shie, zvěstovatelky smrti. Vichřice, déšť, mraky, keře a stromy v noční tmě, tak záhadné jevy komentoval Boreas Mun, který byl přece u toho. A strach, který má velké oči. A lelci? Lelci jsou lelci, křičí přece každou noc.“⁸⁵

V poslední knize *Paní Jezera* se nám pak naskytne vysvětlení Divoké honby v rámci daného světa.

⁸³ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač 4: Čas opovržení*. Vyd. 6. Překlad Stanislav Komárek. Petřvald: Leonardo, 2011, s. 102 – 103.

⁸⁴ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač 4: Čas opovržení*. Vyd. 6. Překlad Stanislav Komárek. Petřvald: Leonardo, 2011, s. 107.

⁸⁵ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač 6: Věž vlaštovky*. Vyd. 5. Překlad Stanislav Komárek. Petřvald: Leonardo, 2011, s. 404.

„Vzpomeň si na vaše báje a pohádky. Vyprávějí o lidech, kteří za tajemných okolností zmizeli, aby se vrátili po dlouhých letech – jen proto, aby našli hroby svých blízkých. Myslíš si, že jsou to pouhé výmysly? Mýlíš se. Celá staletí byli lidé unášeni, loveni jezdcí, kterým vy říkáte Divoký hon. Unášeni, využíváni a nakonec odhozeni jako prázdná slupka. Ovšem tobě nebude dopřána ani to, Zireael. Ty zemřeš zde, neuvidíš ani hroby svých přátel.“ „Nevěřím tomu, co říkáš.“ „To je tvá osobní věc. Vybrala sis svůj osud.“⁸⁶

Zde se hlavní hrdinka Ciri nachází ve světě, odkud vyjíždí Divoký hon, a je zde konfrontování právě s realitou Divoké honby. Vidíme zde také motiv, který byl použit u krále Herly a to ten, že v místě mimo náš svět ubíhá čas jinak. Tedy že za naší nepřítomnosti mohlo uběhnout i 200 let.

Jak si můžeme všimnout z výše zmíněných citací, Sapkowski využívá hojně fenomén Divoké honby a jeho představa zase tolik nevybočuje z evropských představ. Divoká honba v jeho podání má mytologický nádech, ale mezi lidmi v jeho světě je spíše známá jako lokální pověst. Vše nakonec vysvětluje nadpřirozený původ honby, která přichází z jiného světa.

6.1.2 J. R. R. Tolkien a Středozem

Myslím si, že v některých ohledech je netřeba představovat velikána literatury fantastického žánru. Pro mnohé je Tolkien považován právě za pomyslného otce tohoto žánru a jeho nejslavnější dílo *Pán prstenů* patří dodnes k nejčtenějším dílům. Proto není překvapením, že muž, který zkonstruoval vlastní jazyk, čerpal inspiraci z mytologie, a právě používá fenomén divoké honby. Tento motiv je ale v práci dobře skryt, a proto může být někdy obtížné ho nalézt. Přesto se zde nalézají, a to právě v představě nemrtvé armády, tedy v typickém ztvárnění divoké honby středověkou imaginací, tedy jako revenanty. Pro lepší znázornění musím uvést a citovat výrazně delší části, pro lepší představu a vysvětlení použitého motivu. První zmínka o ní je v *Návratu krále*, v kapitole *Pouť šedé družiny*.

„Nemám žádnou posilu, kterou bych mohl poslat, proto musím jít sám,“ řekl Aragorn. „Je ale jenom jedna cesta horami, která mě dovede na pobřeží, než bude všechno ztraceno. To jsou Stezky Mrtvých.“ „Stezky Mrtvých?“ řekl Gimli. „To je zlověstné jméno, a viděl, jsem, že Rohanským se valně nelíbilo. Může takovou cestou projít živý a nezahynout? A i kdybys prošel tou cestou, co nadělá taková hrstka, aby odvrátila úder Mordoru?“ „Co přišli Rohirové, živí

⁸⁶ SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač 7: Paní jezera*. Vyd. 4. Překlad Stanislav Komárek. Petřvald: Leonardo, 2012, s. 203.

nikdy nepoužili té cesty,“ řekl Aragorn, „protože je jim uzavřena. V tuto temnou hodinu jí však Isildurův dědic smí použít, odváží-li se. Poslouchejte! Tento vzkaz mi přináší Elrondovi synové od svého otce z Roklinky, od nejmoudřejšího z učených: Řekněte Aragornovi, aby vzpomněl na slova Věštce a na Stezky Mrtvých.“ „A co jsou slova Věštce?“ řekl Legolas. „Tak pravil Malbeth Věstec za dnů Arveduiho, posledního krále ve Fornostu,“ řekl Aragorn:

*Nad zemí leží dlouhý stín,
na západ vztahuje temná křídla.
Věž otřásá se, k hrobům králů
blíží se osud. Mrtví procitají,
vždyť přišla hodina pro věrolomné,
u kamene Erech znovu budou stát
a z hor uslyší troubení rohu.
Čí roh to bude? Kdo je povolá
z šerého soumraku, zapomenutý národ?
Dědic toho, kterému přísahali.
Ze Severu přijde, nouzí hnán:
on projde dveřmi Stezek Mrtvých.*

„To je rozhodně temná cesta,“ řekl Gimli, „ale o nic temnější, než jsou pro mne ty verše.“ „Chceš-li jim porozumět líp, zvu tě, abys šel se mnou,“ řekl Aragorn. „Tou cestou totiž půjdu. Nejdu ovšem rád, jen nouze mě žene. Proto bych chtěl, abys šel jedině z vlastní vůle, protože tam potkáš námahu i velký strach a možná horší věci.“ „Půjdu s tebou i Stezkami Mrtvých,“ řekl Gimli, „ať vedou k jakémukoliv konci.“ „Já půjdu také,“ řekl Legolas, „protože se Mrtvých nebojím.“ „Doufám, že ten zapomenutý národ nezapomněl bojovat,“ řekl Gimli, „protože jinak nevím, proč bychom je měli rušit.“ „To poznáme, dojdeme-li někdy k Erechu,“ řekl Aragorn. „Ale přísaha, kterou porušili, byla, že budou bojovat proti Sauronovi. Musí tedy bojovat, mají-li ji splnit. Na Erechu totiž dosud stojí černý kámen, který prý přinesl z Númenoru Isildur, postavili jej na kopec a na něm přísahal Horský král věrnost, když vznikla Gondorská říše. Když se však Sauron vrátil a opět zesílil, Isildur vyzval muže z hor, aby splnili svou přísahu, a oni nechtěli: v Temných rocích totiž Saurona uctívali. Pak řekl Isildur jejich králi: ‚Budeš posledním králem. A prokáže-li se Západ silnější než tvůj Černý pán, vkládám na tebe a na tvůj lid toto prokletí: nikdy neodpočinete, dokud přísahu nesplníte. Tato válka totiž potrvá nespočetné roky a budete ještě jednou povoláni, než skončí.‘ A oni uprchli před Isildurovým hněvem a neodvážili se vyjít do války po Sauronově boku, skrývali se v tajných horských končinách a nestýkali se s jinými lidmi, ale pomalu hynuli v neúrodných kopcích. A okolo vrchu

Erech a na všech místech, kde onen národ živořil, leží hrůza z Mrtvých, kteří nespí. Musím však jít tou cestou, protože nejsou živí, kteří by mi pomohli. “ Vstal. „Pojďte!“ zvolal, tasil meč a ten se zablýskl v soumravné síni hradu. „Ke kameni Erech! Hledám Stezky Mrtvých. Ať jde se mnou, kdo chce!“⁸⁷

Toto je první zmínka o nemrtvých pod horou, kteří v Tolkienově díle reprezentují divokou honbu. Prvním motivem, kterým nám ukazuje je roh, ten reprezentuje divoký hon či lov. Dále samotná hora je důležitá, protože je to opakují se motiv, který vidíme například u krále Herly, tedy vstup do jiného světa, v tomto případě do říše mrtvých.

„...a hleděla za nimi, dokud nezajeli do stínů pod černým Dwimorbergem, Strašidelnou horou, v níž byla Brána Mrtvých.“⁸⁸

Pak nám ukazuje motiv krále honu, kterého v tomto případě reprezentuje Aragorn, který je v čele, jak živé, tak mrtvé armády.

„Když přijížděli, světla v domech a ve vesničkách zhasínala, dveře se uzavíraly a lidé na polích křičeli hrůzou a rozbíhali se jako štvaní jeleni. Znovu a znovu se zvedal houstnoucí noci křik: „Král Mrtvých! Král Mrtvých na nás přišel!“ Daleko dole zvonily zvony a všichni lidé prchali před Aragornovou tváří, Šedá družina však ve svém chvatu jela jako lovci, až koně klopýtali únavou. A tak těsně před půlnocí a za tmy černé jako sluje v horách dorazili konečně ke kameni Erech. Dlouho spočívala na onom pahorku a pustých pláních kolem hrůza z Mrtvých. Na vrcholku totiž stál černý kámen, oblý jako veliká koule a vysoký jako člověk, přestože byl zpola zabořen v zemi. Vypadal nezemsky, jako by spadl z nebe, jak někteří věřili, ale ti, kdo ještě pamatovali moudrost Západní říše, říkali, že byl vynesena ze zkázy Númenoru a sem jej postavil po přistání Isildur. Nikdo z lidí v údolí se k němu neodvážil přiblížit ani se neusídlil poblíž, říkali totiž, že je to místo, kde se scházejí Stíny lidí a shromažďují se tam v dobách strachu, tísní se kolem kamene a šepotají. K tomu kameni přijela družina a zastavila se v hluboké noci. Pak dal Elrohir Aragornovi stříbrný roh, Aragorn na něj zatroubil a těm, kdo stáli okolo, se zdálo, že slyší odpověď rohů jako ozvěnu v hlubokých jeskyních. Jiný zvuk neslyšeli, a přece si byli vědomi, že kolem pahorku, na kterém stáli, se shromáždil velký zástup, z hor vál studený vítr jako dech přízraků. Aragorn však sesedl, stanul u kamene a zvolal mocným hlasem: „Věrolomníci, proč jste přišli?“ A z noci bylo slyšet hlas, který jako by mu zdaleka

⁸⁷TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Návrat krále*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 36 – 37.

⁸⁸TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Návrat krále*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 40.

odpovídal: „Splnit svou přísahu a dojít pokoje.“ Pak řekl Aragorn: „Hodina konečně přišla. Ted' půjdu do Pelargiru na Anduině a vy půjdete za mnou. A až bude tato země očištěna od Sauronových služebníků, budu mít přísahu za splněnou a vy získáte pokoj a navždy odejdete. Protože já jsem Elessar, potomek Isildurův, dědic Gondoru.“ S tím vyzval Halbarada, aby rozvinul velikou zástavu, kterou přinesl, a hle, byla černá, a byl-li na ní nějaký znak, kryla jej tma. Pak bylo ticho a celou noc nezazněl ani šepot, ani vzdech. Družina se utábořila u kamene, spali však málo pro hrůzu ze Stínů, které je obklopovaly. Když ale přišel studený a bledý úsvit, Aragorn ihned vstal a vedl družinu na nejchvatnější a nejúpornější pouť, jakou kdy zažil někdo z nich s výjimkou jeho samotného, a jenom jeho vůle je držela, aby jeli dál. Nevydržel by žádný smrtelník, co tenkrát vydrželi Dúnadani ze Severu a s nimi Gimli trpaslík a Legolas z elfů. Přejeli Tarlangovu šíji a vjeli do Lamedonu, vojsko Stínů se hnalo za nimi a strach je předcházela, až nakonec přijeli do Calembelu na Kirilu a slunce v krvi zapadlo za Pinnath Gelinem daleko na západě, vzadu za nimi. Město a brody Kirilu našli opuštěné, protože mnoho mužů odešlo do války a všichni zbylí uprchli do hor, když zaslechli o příchodu Krále Mrtvých. Příštího dne však nepřišlo svítání. Šedá družina odjela do tmy Mordorské bouře a zmizela lidským pohledům, Mrtví však jeli za nimi.⁸⁹

Citace končí v bodě, kdy se Aragorn snaží o získání pomoci od nemrtvé armády, protože on je jediný, který je může vysvobodit z jejich prokletého bytí.

Další významná zmínka je v kapitole *Přehledka rohanských*. Vidíme tradovanou pověst v daném světě, která vysvětluje proč se mrtvým a dané stezce vyhýbat.

„Už dvakrát jsem, pane, slyšel o Stezkách Mrtvých,“ řekl. „Co to je? A kam šel Chodec, myslím Pán Aragorn?“ Král vzdychl, ale nikdo neodpovídal, až nakonec promluvil Éomer. „Nevíme a srdce máme těžká,“ řekl. „Pokud jde ale o Stezky Mrtvých, sám jsi krácel po jejich prvních stupních. Ne, nebudu mluvit zlověstně! Cesta, kterou jsme vystupovali, je příchod ke Dvěřím v Černoboru. Co však je dál, to nikdo neví.“ „To nikdo neví,“ řekl Théoden, „nicméně starobylá, dnes málo připomínaná pověst má ještě co říci. Mluví-li pravdu ty staré zkazky, které se v Eorlově rodu předávají z otce na syna, Dveře pod Dwimorbergem vedou na tajnou cestu, jež vede pod horami k zapomenutému konci. Nikdo se však neodvážil vyzkoumat jejich tajemství od té doby, co Baldor, syn Bregův, prošel Dvěřmi a víckrát ho lidé nespatriili. Pronesl zbrklou přísahu, když vyprázdnil roh na hostině, kterou Brego uspořádal na oslavu dokončení Meduseldu, a nikdy nenastoupil na vysoký stolec, jehož byl dědicem. Říká se mezi lidmi, že cestu

⁸⁹ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Návrat krále*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 42 – 43.

střeží Mrtví z Temných roků a nedovolí živému, aby vkročil do jejich síní, časem však bývá vidět je samé, jak vycházejí ze dveří jako stíny a plouží se dolů silnicí. Tehdy lidé v Brázdě dolině zamykají dveře, zastírají okna a bojí se. Mrtví však vycházejí zřídka a jenom v dobách velikého neklidu a blížící se smrti.“ „Přesto se v Brázdě dolině říká,“ pravila Éowyn, „že nedávno za bezměsíčných nocí přicházelo velké vojsko v podivném ustrojení. Odkud přišli, neví nikdo, vystoupili však po kamenné silnici a zmizeli v hoře, jako by šli na dohodnutou schůzku.“⁹⁰

Poslední zmínka v *Pánovi prstenů* je v kapitole *Poslední rozmluva*, kde je líčena podoba a hlavně moc přízračné armády. Zajímavým motivem je pak absence zbraní u nemrtvých, tedy, že jediné před čím nepřátelé utíkají, je strach.

Potom jim rychle vyprávěl o strašidelné cestě pod horami, o temném dostaveníčku na Erechu a o velké jízdě odtamtud dvě stě osmdesát mil do Pelargiru na Anduině. „Čtyři dny a noci a ještě kus páteho jsme jeli od Černého kamene,“ řekl. „A hle! V mordorské tmě ve mně rostla naděje, protože v té černavě se zdálo Stínové vojsko silnější a strašlivější na pohled. Někteří jeli, jak jsem viděl, jiní kráčeli, a přesto se všichni pohybovali touž velikou rychlostí. Byli mlčenliví, ale oči jim svítily. Na lamedonské vysočině nás předhonili, hnali se kolem nás a byli by nás minuli, kdyby jim to byl Aragorn nezakázal. Na jeho povel zůstali vzadu. I stíny mužů ho poslouchají,“ pomyslel jsem si. „Takže mu třeba poslouží, jak bude potřebovat!“ ...Ale Aragorn zastavil a vykřikl velikým hlasem: ‚Ted’ pojďte! Volám vás při Černém kameni!‘ A najednou Stínové vojsko, které se drželo zpátky, konečně nastoupilo jako šedivý příliv a všechno před sebou smetlo. Slyšel jsem slabé výkřiky a dušené troubení rohů a ševel nespočetných dalekých hlasů, bylo to jako ozvěna nějaké zapomenuté bitvy z dávných Temných roků. Měli bledé meče, nevím však, jestli ještě mohli ranit, protože Mrtví už nepotřebovali žádnou zbraň, jen strach. Nikdo se jim nepostavil. Vstoupili na každou loď, která byla vytažena na břeh, a pak šli přes vodu na ty, které byly zakotveny, všichni námořníci zešíleli hrůzou a seskákali přes palubu, kromě otroků, kteří byli přikováni k veslům. Bezstarostně jsme projížděli mezi prchajícími nepřáteli a hnali je jako listí, až jsme dojeli k pobřeží. Pak poslal Aragorn na každou velkou loď, která zůstala, jednoho Dúnadana, a ti uklidňovali zajatce na palubě a říkali jim, aby se nebáli, že jsou svobodní. Než skončil ten temný den, nezůstal proti nám stát jediný nepřítel, všichni utonuli nebo prchali na jih v naději, že se pěšky dostanou domů. Připadalo mi zvláštní a podivuhodné, že plány Mordoru rozvrátily takové příšery strachu a temnoty. Byl poražen svými vlastními zbraněmi!“ „Opravdu zvláštní,“ řekl Legolas. „V tu chvíli jsem hleděl na

⁹⁰ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Návrat krále*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1992, s 48 – 49.

Aragorna a myslel na to, jak veliký a strašný pán se z něho mohl stát při jeho síle a vůli, kdyby si byl vzal Prsten sám. Mordor se ho neobává pro nic za nic. Jeho duch je však ušlechtlejší, než může Sauron pochopit, není snad z dětí Lúthien? Ten rod nikdy nevymře, i kdyby let přibývalo donekonečna.“ „Na takové předpovídání trpaslíci nejsou,“ řekl Gimli. „Ale v ten den byl Aragorn opravdu mocný. Vždyť měl najednou v rukou celé černé loďstvo, vybral si největší loď a vstoupil na ni. Pak nechal svolat slavné shromáždění trubkami ukořistěnými od nepřátel a Stínové vojsko se stáhlo na břeh. Tam stáli mlčky, stěží viditelní, jen oči jim rudě svítily, jak se v nich odrážela záře lodí, které hořely. A Aragorn hlasitě oslovil Mrtvé: ‚Ted’ slyšte slova Isildurova dědice! Vaše přísaha je splněna. Jděte nazpět a víckrát neznepokojujte doliny. Odejděte a odpočiňte!‘ Nato král Mrtvých vystoupil před vojsko, zlomil své kopí a hodil je na zem. Pak se hluboce poklonil a obrátil se, a celé Šedé vojsko se rychle vzdálilo a zmizelo jako mlha odehnaná závanem větru, a zdálo se mi, že procítám ze sna.“⁹¹

Jak jsme mohli vidět v jednotlivých citacích, Divoká honba je reprezentována ve formě přízračné armády, která je prokleta za své činy spáchané za života. Tolkien nám také ukazuje nejenom pohled účastníka honu, ale také prostý pohled obyčejného člověka žijícího ve Středozemi, který se musí vyrovnat s danou situací.

6.1.3 Srovnání obou autorů

Tito dva autoři jsou vynikajícím příkladem toho, jak může být jeden mýtus i v dnešní populární kultuře rozdílně chápán a rozdílně vyprávěn. Můžeme zde vidět určitý vzor interpretace podle toho, jak se dá tento fenomén uchopit. Hrubá mytologická představa se projevuje u Sapkowského, který není tak ovlivněn imaginací středověku, ale snaží se o jakýsi pomyslný návrat ke kořenům. Tedy více o mytologickou představu, či představu honby, jako něčeho co přichází z jiného světa a ovlivňuje náš svět. Tak jak je to u Sapkowského a jeho divoké honby.

Pro Tolkiena reprezentujícího západní oblast, kde se ve velké šíři uchytily představy středověkých učenců o mytologické pojetí mýtu, je tedy logické, že se tato skutečnost promítne do jeho představy o pojetí mýtu. A tak Tolkien používá spíše přízračnou armádu po vzoru Herlechinovy družiny, tedy družinu padlých bojovníků, kteří za svého života hřešili a teď musí pykat, dokud jim živí neodpustí, nebo dokud nedojdou svého pokání.

⁹¹ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Návrat krále*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1992, s. 111 – 113.

6.2 Další projevy v populární kultuře

Kromě výše zmíněných spisovatelů, ale můžeme najít fenomén v řadě dalších prvcích populární kultury. Ať už se jedná o inspiraci, přímou parafrázi, nebo opis. Rád bych zde nabídl takový katalog či příklady toho, kde lze nalézt tuto pověst. Nejedná se určitě o kompletní seznam, ale spíš o jakousi sondu do populární kultury a do toho, kde se mytologický fenomén může uchytit. S tím, že moje pozornost je věnována výlučně aspektům obsahující zmínky o fenoménu divoká honba. Začnu nejdříve s audiovizuálními prameny a pak se zmíním o ostatních pramenech či další literatuře, která fenomén používá.

6.2.1 Audiovizuální popkultura

Jako audiovizuální popkulturu můžeme chápat produkci hudby, filmu, či počítačové hry. Jedná se většinou o ta díla, která jsou všeobecně známá, tedy splňují účel populární kultury, a to její masovost. Mezi asi nejznámější projev Divoké honby v hudbě je Weberova opera *Freischütz* (Čarostřelec),⁹² která využívá motiv divokého lovce a je ústředním motivem opery. Dále tu pak máme Lisztovu 8. etudu nazvanou *Wilde Jagd*, tedy Divoká honba.⁹³ V poslední době se také objevuje mnoho hudebních skupin, u kterých se objevuje motiv divoká honba, ať už se jedná o skupiny hrající různé žánry, například metal, folk, nebo různé novopohanské písně. Využívají totiž hojně inspiraci v mytologii, ať už staroseverské, germánské, keltské, nebo slovanské. Další významnou částí populární kultury je film. Asi nejnovější a momentálně nejznámější je snímek *The Wild Hunt*⁹⁴ od kanadských autorů, který primárně dokumentuje LARPOvou událost, která probíhá na motivy divokého honu, ale účastníci se příliš vžijí do rolí a celá událost se vymkne kontrole. Za nejznámější zobrazení Divoké honby vděčíme počítačové hře *The Witcher* od polského studia CD Projekt Red⁹⁵. Tato hra je na motivy světa z pera již výše zmiňovaného spisovatele Andreje Sapkowského a pomáhá oživit fenomén jak v literární, tak grafické podobě.

⁹² WEBER, Carl Maria von. *Der Freischütz*, Libretto by Frindrich Kind.

⁹³ LISTZ, Franz. *Transcendental Étude No. 8, Wilde Jagd*

⁹⁴ *The Wild Hunt* [film]. Directed by Alexandre FRANCHI, Canada: Animistic Films, 2009.

⁹⁵ *The Witcher*. [počítačová hra]. Ver. 3.2. EU: CD Projekt RED, 26. 11. 2007. a *The Witcher 2: Assassins of Kings*. [počítačová hra]. Ver. 3.3. INT: CD Projekt RED, 17. 5. 2011. a *The Witcher 3: The Wild Hunt*. [počítačová hra]. Ver 1.0 INT: CD Projekt RED, 19. 5. 2015, (plánované vydání)

6.2.2 Ostatní projevy, jako grafická znázornění, hry a další literatura

Divoká honba se také ukázala v řadě dalších projevech populární kultury a i kultury vysoké. Mezi ně patří různá grafická zobrazení, která můžeme vidět už před zrodem populární kultury, pro ukázkou je předvádím v příloze. Jedno znázorňuje podobu Ódinovy honby,⁹⁶ druhé starogermánskou Divokou honbu⁹⁷ a třetí pak současnou podobu od současných umělců.⁹⁸ Na zmíněných obrazových přílohách můžeme vidět, jak se postupně měnilo a mění pojetí grafických zobrazení mytologie, či mytologických fenoménů. Od mystického či tajuplného pojetí až po „akční“ pojetí, kde hlavní roli hraje kontakt se smrtelným světem.

Pak zde máme nespočetné zobrazení v různých fantasy a sci-fi světech, kde figurují, jak v literatuře, tak v dalších médiích, jako filmu, hrách apod. Pro příklad můžeme uvést podobu Divoké honby ve hře *Dračí doupě*.

„Pod lustry z rohů wyverny a jeleního paroží roznášelo několik elfů překrásné skleněné poháry. Strebora se zachvěl. Od chvíle, kdy spadl do Síni, měl nedůvěru k jakémukoli místu, kde se připravuje jídlo. Náhle se jeden ze sluhů podíval jeho směrem a hlasitě se zasmál. „Pohled’te, braši, jaké překvapení, sychravý vítr osudu k nám zavál nového hosta.“ „Posad’ se, příteli,“ pokynul jiný elf k vyřezávané židlici v čele jednoho ze stolů. „Dřív, než nás zastudí stíny soumraku, rozezní se sálem hlahol lovců a lahodná vůně zvěřiny prostoupí kouzlo večera. Uvidíš, že jak jednou ochutnáš, vyrazíš příště na hon s námi.“⁹⁹

Můžeme vidět, že pobízení lovců z divokého honby nevymizelo a některé prvky původní pověsti přetrvávají. Mezi další světy, kde se může náš studovaný fenomén vyskytnout, pak patří také D&D, Elder Scrolls, Warhammer Fantasy Battle, Dragon Age a Star Wars. Zde se náš fenomén objevuje, i když častokrát ve velice upravené podobě a spíše se jedná o inspirování se divokou honbou, než o její rozdílnou interpretaci.

⁹⁶ Příloha 1

⁹⁷ Příloha 2

⁹⁸ Příloha 3

⁹⁹ ČERNÍN, Karel. *Dračí doupě II*. Ilustrace Ondřej Hanzlík. Ostrava: Altar, 2012, s. 89.

7. Závěr

Základním účelem mé práce bylo vytvořit ucelený pohled na fenomén Divoká honba. S tímto záměrem jsem vysvětlil, o co se jedná, kde se Divoká honba vzala, její účel a hlavně jestli nezmizela. Popsal jsem historii fenoménu od mytologických pramenů přes středověké prameny a následně jsem naznačil její rozsah proměnlivost v rámci evropského prostoru. S jistotou tedy mohu říct, že se jedná o celoevropský mytologický fenomén, i když původní podoba nám nemusí být pevně známá, a vyžadoval by další studium. Také mohu říci, že se rozrostla do mnohých podob jako lokální pověst či legenda. V populární kultuře se následně dokázal fenomén nejenom prosadit, ale také rozšířit okruh lidí, kteří se znovu začali zajímat o lidovou slovesnost, i když jen okrajovou formou. Tím jsem svou práci dokázal, že v případě, že pověst přestane být ústně tradována, tak to nemusí znamenat její zánik. Dokázal jsem, že i nepřiliš výrazná pověst může být oživena v rámci populární kultury a tak může zapříčinit případné další šíření.

Nejedná se sice o rozsáhlou práci, kde bych se mohl zaměřit na obšírné studium pramenů a sáhodlouhý výzkum historie mýtu. Přesto moje práce vytváří odrazový můstek a základní „pracovní balík“ informací pro případnou další studii tohoto fenoménu, jak právě v oblasti historie fenoménu, či historické podoby pověsti, ale také pro případné studium současných variant v lokálních pověstech a populární kultuře

Myslím si, že se mi podařilo vypracovat práci, která vytváří jakýsi „návod“ k tomu, jak by se mohlo postupovat v případě potřeby studia podobných fenoménů a způsob, jak k těmto fenoménům přistupovat nejenom v rámci populární kultury, ale i v rámci její historie a hlavně její současnosti.

8. Seznam literatury

Použitá literatura

Metodologická literatura

CAMPBELL, Joseph. *Proměny mýtu v čase: vývoj mýtů od raných kultur až po středověké legendy*. 1. vyd. Praha: Portál, 2000, 216 s. ISBN 80-717-8397-8.

DOUŠEK, Roman a kolektiv. *Úvod do etnologického výzkumu*. Vyd. 1. Brno: Masarykova univerzita, 2014, 342 s. Etnologické příručky, 7. ISBN 978-802-1068-834.

HENDL, Jan. *Kvalitativní výzkum: základní metody a aplikace*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005, 407 s. ISBN 80-736-7040-2.

CHALOUPKA, Otakar. *Příruční slovník české literatury: od počátků do současnosti*. Vyd. 2., V nakl. KMa 1. Praha: Levné knihy, 2007, 1116 s. ISBN 978-80-7309-463-8.

LE GOFF, Jacques. *Středověká imaginace*. 1. vyd. Praha: Argo, 1998, 329 s. ISBN 8072030744.

ONG, Walter J. *Technologizace slova: mluvená a psaná řeč*. Vyd. české 1. Praha: Karolinum, 2006, 236 s. ISBN 8024611244.

Primární literatura

GRIMM, Jacob, Elard Hugo MEYER. *Deutsche mythologie*. 4. ausg., besorgt von Elard Hugo Meyer. Berlin: F. Dümmler, 1875-78, 540 s.

GRIMM, Jacob a James Steven STALLYBRASS. *Teutonic mythology*. 4th ed. London: G. Bell and sons, 1880-88, 1887 s.

GUERBER, H. *Myths of the Norsemen from the Eddas and sagas*. London: G. G. Harrap, 1908, 396 s.

LECOUTEUX, Claude a Translated by Jon E. GRAHAM. *Phantom armies of the night: the wild hunt and ghostly processions of the undead*. 1st U. S. ed. Rochester, Vt: Inner Traditions. ISBN 15-947-7436-6.

LINDAHL, Carl, John MCNAMARA a John LINDOW. *Medieval folklore: a guide to myths, legends, tales, beliefs, and customs*. repr. Oxford: Oxford University Press, 2002, xxii, 470 s. ISBN 978-0-19-514772-8.

HENDERSON, William a S BARING-GOULD. *Notes on the folk lore of the northern counties of England and the borders*. London: Longmans, Green, and co., 1866, xxvii, 344 p.

SCHMITT, Jean-Claude. *Revenanti: živí a mrtví ve středověké společnosti*. Vyd. 1. Praha: Argo, 2002, 276 s., [16] s. obr. příl. ISBN 8072034553.

STURLUSON, Snorri. *Edda a sága o Ynglinzích*. Vyd. 2., v Argu 1. Překlad Helena Kadečková. Praha: Argo, 2003, 222 s. ISBN 80-720-3458-8.

THORPE, Benjamin. *Northern mythology: comprising the principal popular traditions and superstitions of Scandinavia, north Germany, and the Netherlands*. London: E. Lumley, 1851-52, 931 s.

Sekundární literatura

ASHLIMAN, D. *Fairy Lore: A Handbook*. Westport, Conn.: Greenwood Press, 2006, 229 s. ISBN 978-031-3333-491.

BAILEY, Michael David. *Historical Dictionary of Witchcraft*. Lanham, Md.: Scarecrow Press, 2003, xlvii, 199 s. ISBN 08-108-4860-0.

DAY, David. *Průvodce světem J. R. R. Tolkiena*. 2., opr. a dopl. vyd. Překlad Stanislava Pošustová-Menšíková. Litomyšl: Paseka, 2003, 271 s. ISBN 80-718-5540-5.

Edda. Vyd. 1., v této úpravě. Praha: Argo, c2004, 491 s. ISBN 8072035339.

Edda. Překlad Ladislav Heger. 1. vyd. Praha: SNKLU, 1962. 480, [4] s. Živá díla minulosti; Sv. 30.

HERRMANN, Paul. *Deutsche Mythologie*. Editor Thomas Jung. Berlin: Aufbau Taschenbuch Verlag, 1991, 384 s. Aufbau Taschenbücher, 10. ISBN 37-466-0011-1.

LUFFER, Jan. *Katalog českých démonologických pověstí*. Vydání 1. Praha: Nakladatelství Academia, 2014, 238 s. ISBN 978-80-200-2383-4.

MONAGHAN, Patricia. *The Encyclopedia of Celtic Mythology and folklore*. New York: Facts On File, c2004, xvi, 512 s. ISBN 08-160-4524-0.

PAGE, R. *Severské mýty*. Překlad Jana Odehnalová. Praha: Lidové noviny, 1997, 131 s. ISBN 80-710-6218-9.

PETOIA, Erberto. *Středověké mýty a legendy*. Vyd. 1. Překlad Irena Kurzová. Praha: Volvox Globator, 1998, 354 s. Garuda, sv. 16. ISBN 80-720-7135-1.

SIMPSON, Jacqueline a Stephen ROUD. *A Dictionary of English Folklore*. New York: Oxford University Press, 2000, vii, 411 s., [8] p. of plates. ISBN 01-921-0019-X.

SPÁČILOVÁ, Libuše a Maria WOLFOVÁ. *Germánská mytologie*. Překlad Eva Bosáková. Olomouc: Votobia, 1996, 133 s. Svět germánských božstev. ISBN 80-719-8138-9.

VÁŇA, Zdeněk. *Svět slovanských bohů a démonů*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1990, 280 s. ISBN 80-703-8187-6.

VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie keltské mytologie*. 1. vyd. Praha: Nakl. Libri, 2002, 323 s. ISBN 80-727-7066-7.

VLČKOVÁ, Jitka. *Encyklopedie mytologie germánských a severských národů*. 1. vyd. Praha: Libri, 1999, 255 s. ISBN 80-859-8391-5.

ZAHRÁDKA, Pavel. *Vysoké versus populární umění*. Vyd. 1. V Olomouci: Periplum, 2009, 123 s. ISBN 978-80-86624-48-8.

ZÍBRT, Čeněk. *Seznam pověr a zvyklostí pohanských z VIII. věku: indiculus superstitionum et paganiarum*. Vyd. 2. Praha: Academia, 1995, 176 s. ISBN 80-200-0511-0.

Články

BANKS, M. M. The Wild Hunt?. *Folklore* [online]. 1944, vol. 55, issue 1, s. 42-42 [cit. 2015-04-14]. DOI: 10.1080/0015587X.1944.9717708. Dostupné z:

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0015587X.1944.9717708>

BINNALL, Peter B. G. On a Possible Version of the Wild Hunt Legend in North Lincolnshire. *Folklore* [online]. 1935, vol. 46, issue 1, s. 80-84 [cit. 2015-04-14]. DOI: 10.1080/0015587x.1935.9718586. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1257360>

BROWNE, William. "Harlequin" and "Hurly-Burly". *The Sewanee review* [online]. 1910, roč. 18, č. 1, s. 23-31 [cit. 2015-04-14]. Dostupné z:

<http://www.jstor.org/stable/10.2307/27532351?ref=no-x-route:b3b734fd706f48ec038a95603989bb40>

DINGMAN, HAYDEN. Four hour hands-on with Witcher 3: Wild Hunt. *PC world* [online]. 2015, roč. 33, č. 3, s. 89-95 [cit. 2015-04-14]. Dostupné z:

<http://content.epnet.com/ContentServer.asp?T=P&P=AN&K=101775959&EbscoContent=dGJyMNLr40Sep7I4v%2BbwOLCmr02eprRSs6u4TLaWxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGnsEyur69RuePfgeyx%2BEu3q64A&D=a9h>

HOLÍK, Josef. Divoká honba na Sušicku. *Český lid* [online]. 1912, roč. 21, č. 3, s. 128-128 [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://www.nulka.cz/ek-obsah/ceskylid/html/knihy/ceskylid21/index.htm>

HOUSTON, Susan Hilary. Ghost Riders in the Sky. *Western Folklore* [online]. 1964, vol. 23, issue 3 [cit. 2015-04-14]. DOI: 10.2307/1498899. Dostupné z:

<http://www.jstor.org/stable/1498899>

HUTTON, Ronald. The Wild Hunt and the Witches' Sabbath. *Folklore* [online]. 2014-07-03, vol. 125, issue 2, s. 161-178 [cit. 2015-04-14]. DOI: 10.1080/0015587X.2014.896968.

Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0015587X.2014.896968>

MOTZ, Lotte. The Winter Goddess: Percht, Holda, and Related Figures. *Folklore* [online]. 1984, vol. 95, issue 2, s. 151-166 [cit. 2015-04-14]. DOI: 10.1080/0015587x.1984.9716309.

Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/1260199>

TISCHER, Fr. Divoká honba. *Český lid* [online]. 1906, roč. 15, č. 6, s. 290-292 [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://www.nulka.cz/ek-obsah/ceskylid/html/knihy/ceskylid15/index.htm>

Prameny populární kultury

Knihy

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač 2: Meč osudu*. Vyd. v nakl. Leonardo 2. Překlad Stanislav Komárek, Jiří Pilch. Petřvald: Leonardo, 2011, 394 s. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-66-0.

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač 4: Čas opovržení*. Vyd. 6. Překlad Stanislav Komárek. Petřvald: Leonardo, 2011, 341 s. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-70-7.

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač 6: Věž vlaštovky*. Vyd. 5. Překlad Stanislav Komárek. Petřvald: Leonardo, 2011, 455 s. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-73-8.

SAPKOWSKI, Andrzej. *Zaklínač 7: Paní jezera*. Vyd. 4. Překlad Stanislav Komárek. Petřvald: Leonardo, 2012, 557 s. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-74-5.

TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Návrat krále*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 1992, 412 s. ISBN 80-204-0373-6.

TOLKIEN, J. R. R. *The Lord of the Rings*. 50th anniversary ed. Boston: Houghton Mifflin, 1974. ISBN 978-000-7322-596.

Audiovizuální prameny

LISTZ, Franz. *Transcendental Étude No. 8, Wilde Jagd*

WEBER, Carl Maria von. *Der Freischütz*, Libretto by Frindrich Kind.

The Wild Hunt [film]. Directed by Alexandre FRANCHI, Canada: Animistic Films, 2009.

The Witcher. [počítačová hra]. Ver. 3. 2. EU: CD Projekt RED, 26. 11. 2007.

The Witcher 2: Assassins of Kings. [počítačová hra]. Ver. 3. 3. INT: CD Projekt RED, 17. 5. 2011.

The Witcher 3: The Wild Hunt. [počítačová hra]. Ver 1.0. INT: CD Projekt RED, 19. 5. 2015, (plánované vydání)

Internet

Albrecht von Mannheim (New Earth). In: *DC Comics Database* [online]. 2005 [cit. 2015-04-28]. Dostupné z: http://dc.wikia.com/wiki/Albrecht_von_Mannheim_%28New_Earth%29

Hircine. In: *The Elder Scrolls Wiki* [online]. 2006 [cit. 2015-04-28]. Dostupné z: <http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Hircine>

Hounds of the Hunter (Earth-616). In: *MARVEL Database* [online]. 2005 [cit. 2015-04-28]. Dostupné z: http://marvel.wikia.com/Wild_Hunt

Leader of the Hunt (3.5e Creature). In: *D&D Wiki* [online]. 2006 [cit. 2015-04-29]. Dostupné z: http://www.dandwiki.com/wiki/Leader_of_the_Hunt_%283.5e_Creature%29

Lore: Wild Hunt. In: *The Unofficial Elder Scrolls Pages* [online]. 1995 [cit. 2015-04-28]. Dostupné z: http://www.uesp.net/wiki/Lore:Wild_Hunt

Malekith (Earth-616). In: *MARVEL Database* [online]. 2005 [cit. 2015-04-28]. Dostupné z: http://marvel.wikia.com/Malekith_%28Earth-616%29

Master of the Hunt. In: *Dragon Age Wiki* [online]. 2009 [cit. 2015-04-28]. Dostupné z: http://dragonage.wikia.com/wiki/Master_of_the_Hunt

Orion. In: *Warhammer Wiki* [online]. 2010 [cit. 2015-04-28]. Dostupné z: <http://warhammerfb.wikia.com/wiki/Orion>

Paths of the Dead. In: *Lotro-Wiki* [online]. 2007 [cit. 2015-04-28]. Dostupné z: https://lotro-wiki.com/index.php/Paths_of_the_Dead

Wild Hunt. In: *Lexicanum* [online]. 2005 [cit. 2015-04-28]. Dostupné z: http://whfb.lexicanum.com/wiki/Wild_Hunt

Wild Hunt. In: *The Elder Scrolls Wiki* [online]. 2006 [cit. 2015-04-28]. Dostupné z: http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Wild_Hunt

Wild Hunt. In: *Wookieepedia: The Star Wars Wiki* [online]. 2005 [cit. 2015-04-28]. Dostupné z: http://starwars.wikia.com/wiki/Wild_Hunt

Wild Hunt, Variant (3.5e Creature). In: *D&D Wiki* [online]. 2006 [cit. 2015-04-29]. Dostupné z: http://www.dandwiki.com/wiki/Wild_Hunt,_Variant_%283.5e_Creature%29

The Wild Hunt. In: *Warhammer Online Wiki* [online]. 2006 [cit. 2015-04-28]. Dostupné z: http://warhammeronline.wikia.com/wiki/The_Wild_Hunt

Ostatní

ČERNÍN, Karel. *Dračí doupě II*. Ilustrace Ondřej Hanzlík. Ostrava: Altar, 2012, 159 s. ISBN 978-80-85979-69-5.

HEINSOO, Rob a Stephen SCHUBERT. *Monster Manual 2*. Renton, WA: Wizards of the Coast, <c2000-c2013>, 224 s. 4th Edition Core Rules. ISBN 9780786951017.

ARBO Peter Nicolai, *Åsgårdsreien*. In Wikipedia [online]. [Cit. 2.5.2015]. Dostupné z WWW: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Aasgaardreien_peter_nicolai_arbo_mindre.jpg

CORDES Johann Wilhelm, *Die Wilde Jagd*. In Wikipedia [online]. [Cit. 2.5.2015]. Dostupné z WWW: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:CordesWildeJagd.jpg>

ČERNÍN, Karel. *Dračí doupě II*. Ilustrace Ondřej Hanzlík. Ostrava: Altar, 2012, 159 s. ISBN 978-80-85979-69-5.

HEINSOO, Rob a Stephen SCHUBERT. *Monster Manual 2*. Renton, WA: Wizards of the Coast, <c2000-c2013>, 224 s. 4th Edition Core Rules. ISBN 9780786951017.

KITTIARA. *RCSI - The Wild Hunt*. In Deviantart [online]. [Cit. 2.5.2015]. Dostupné z WWW: <http://kittiara.deviantart.com/art/RCSI-The-Wild-Hunt-257469796>

Internetová jazyková příručka [online]. © 2008–2015 [cit. 2015-04-29]. Dostupné z: <http://prirucka.ujc.cas.cz/>

Příruční slovník jazyka českého (1935–1957) [online]. 2007-2008 [cit. 2015-04-29]. Dostupné z: <http://bara.ujc.cas.cz/psjc/>

Slovník spisovného jazyka českého [online]. 2011 [cit. 2015-04-29]. Dostupné z: <http://ssjc.ujc.cas.cz/>

Příloha 1



č. 1: *Åsgårdsreien* (*Ódinův hon*) od Peter Nicolai Arbo

Příloha 2



č. 2: *Die Wilde Jagd* (*Divoký hon*) od Johann Wilhelm Cordes

Příloha 3



č. 3: RCSI - *The Wild Hunt* (*Divoký hon*) od Kittara